СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine

(game)land hi-fun media

9 771609 103003 12025

publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || WII || XBOX || XBOX 360 || GBA || DS || PSP

12#213 | ИЮНЬ | 2006



ARMED ASSAULT

ХИТ!?

Операция Флешпойнт 2

Heroes of Might and Magic V

Возрождение легенды?

Online-игры на PS2

Тест сетевой службы

Hitman: Blood Money

Новый контракт

PSP-ЗОНА

Все, что нужно для портативной консоли

ищите на диске

ЭКСКЛЮЗИВ

E3: Итоги

Современные платформы и игры для них

Bad Day LA

Американ МакГи представляет

ТЕМА НОМЕРА

Sonic Vs. Mario

«ЖЕЛЕЗО»
Видеокарты от ATI и NVIDIA. Рекомендации «Страны Игр».



ИСТОРИЯ NIVAL
Изучаем биографию именитого отечественного разработчика.



КОНКУРСЫ!

На кону – видеокарта, MP3-плеер и веб-камера от MSI.




Акелла
ЖАНР ГОНКИ
Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!
ОСОБЕННОСТИ:
Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти
creat studios
ACTIVISION
Discovery CHANNEL
AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE
© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2006 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 2006 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЭНД
Акелла

СТРАНА ИГР

ИЮНЬ #12(213) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем привет!

Мы с нетерпением ждали появления Heroes of Might & Magic V. Ведь по этой игре можно косвенно судить о состоянии всей российской индустрии. К счастью, Nival не подкачал, и продолжение всеми любимых «Героев» достойно звания Heroes of Might & Magic. Подробнее об игре читайте в нашем гигантском обзоре – в статье шесть сотрудников «СИ» изложили свое мнение о проекте. Кроме того, мы успели подготовить первую часть тактики; продолжение ищите в следующем номере.

Видеоматериалы с выставки E3 уютно расположились на нашем DVD, а узнать о лучших играх вы можете из статьи «E3: Итоги». Впрочем, на этом мы не остановимся – через две недели вас ждут интервью с разработчиками Dead Rising и Coded Arms: Assault, а затем придет черед и Valkyrie Profile: Lenneth. Тема этого номера – новые игры о Сонике и Марио, представленные на E3 2006. Как минимум, две из них, Sonic the Hedgehog (PS3, Xbox 360) и Super Mario Galaxy (Wii), заслуживают самого пристального внимания геймеров.

Второй номер подряд нас радует авторскими колонками А. Купер (он же – Валерий Корнеев), а в этом номере вас ждет еще один сюрприз – материал от пожелавшего остаться неназванным специалиста по японскому геймерскому подполью. Другой специалист, Игорь Сонин, исследовал вопрос о подключении PS2 к Сети и протестировал несколько свежайших игр, имеющих мультиплеерный режим.

Поклонникам PC-проектов рекомендую обратить внимание на «Хит» по Armed Assault. Под этим названием скрывается вторая часть Operation Flashpoint. В России игра так и зовется – «Операция Флэшпойнт 2». А специально для фанатов Shenmue мы подготовили «Хит» по Yakuza – новому криминальному боевику от Sega.

В «Обратной связи» не забудьте изучить объявление о поиске новых авторов. Кроме того, мы решили провести эксперимент – организовать прямую телефонную линию с редакцией. Нам очень важно наладить постоянную связь с нашими читателями. Если не сможете или не успеете дозвониться – смело пишите нам письма или задавайте вопросы на форуме (http://www.gameland.ru). Мы всегда вам рады!

Константин Говорун

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Платон Жигарновский	platon@gameland.ru	редактор «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; *Тел.: (495)250-4629*
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

ИЮНЬ #12(213) 2006

В НОМЕРЕ



E3 2006: Итоги

Что принесла нам эта выставка, помимо информации о консолях нового поколения и первых проектах для них? Какие продемонстрированные игры оказались лучшими, по мнению работников «СИ» и зарубежных коллег? Мы подводим итоги E3 2006 и делаем прогнозы на год грядущий. /44



42

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

ОБЗОР

ИГРА, СДЕЛАННАЯ В РОССИИ, НО НЕ ИМЕЮЩАЯ ОФИЦИАЛЬНОГО РУССКОГО НАЗВАНИЯ. ЭТО ПРОТИВОРЕЧИЕ ХОРОШО ДЕМОНСТРИРУЕТ НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ HEROES OF MIGHT & MAGIC V. НА КАЖДЫЙ ИЗ ПЛЮСОВ НАХОДИТСЯ СВОЙ МИНУС, И ТОЛЬКО ПОСЛЕ ЖАРКИХ СПОРОВ МЫ ПРИШЛИ К ЕДИНОМУ МНЕНИЮ. /106



В РАЗРАБОТКЕ

RARE НАКОНЕЦ УСТАЛА ОТ СЮЖЕТНЫХ ПЛАТФОРМЕРОВ И РЕШИЛА СОЗДАТЬ ДЛЯ ИГРОКА ЦЕЛЫЙ ИГРУШЕЧНЫЙ МИР VIVA PINATA С ВЫДУМАННЫМИ ЗВЕРУШКАМИ ПИНЬЯТАМИ, КОТОРЫХ НАМ ПРИДЕТСЯ РАЗВОДИТЬ, ХОЛИТЬ И ЛЕЛЕЯТЬ! /76



ХИТ

ИЗ-ЗА РАЗДОРА С ИЗДАТЕЛЕМ BOHEMIA INTERACTIVE ЛИШИЛАСЬ ПРАВ НА НАЗВАНИЕ OPERATION FLASHPOINT, НО ЭТО НЕ ПОМЕШАЛО ЧЕХАМ СДЕЛАТЬ ПОЛНОЦЕННУЮ ВТОРУЮ ЧАСТЬ. МЫ ПОСМОТРЕЛИ ДЕМО-ВЕРСИЮ ARMED ASSAULT И ДЕЛИМСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ. /52

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

ТЕМА НОМЕРА



34

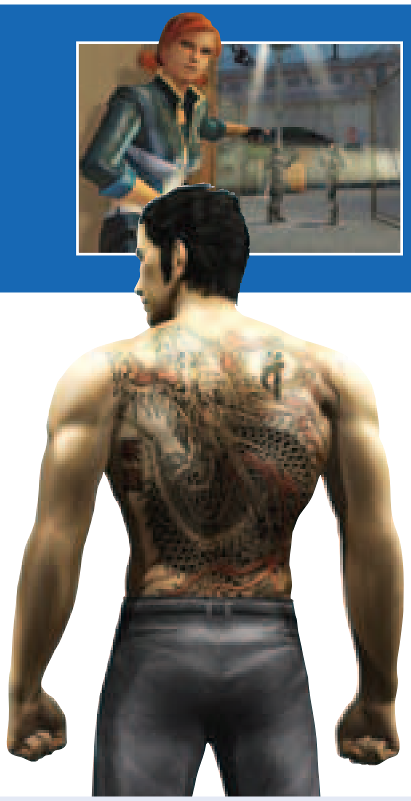
ХИТ?!

РЕПОРТАЖ

СПЕЦ

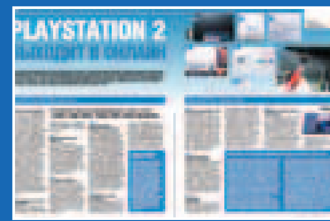
СЛОВО КОМАНДЫ

ARMED ASSAULT – ПОЛНОЦЕННАЯ ВТОРАЯ ЧАСТЬ OPERATION FLASHPOINT



SiN Episodes: Emergence

SiN Episodes: Emergence – первая часть мини-сериала о жестоком полицейском Джоне Блейде и его заклятых врагах, зеленокровных мутантах. Проходится за пять часов, но и стоит в два раза дешевле обычных игр для PC. Достойное качество графики обеспечивает движок Half-Life 2. Наконец, одном из уровней игры можно найти наш журнал! /122



Online-игры на PS2

Мы решили проверить текущее состояние online-службы для PlayStation 2 и подготовили подробный отчет об эксперименте. Статья объяснит, как выйти в Интернет, и расскажет, как выглядит сетевой режим в наиболее популярных играх. Наконец, в ней мы сравним онлайн-возможности PS2 и Xbox, а также обсудим перспективы PS3 и Xbox 360. /62

58

YAKUZA

НЕЧТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ SHENMUE И GTA ОТ СОЗДАТЕЛЯ SUPER MONKEY BALL.

128

METROID PRIME: HUNTERS

САМЫЙ ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР НА NINTENDO DS, ГОВОРИТЕ? ПРОВЕРЕНО!



КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: Hitman: Blood Money
сторона B: Guild Wars: Factions

наклейка
Guild Wars: Factions

один DVD



ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ

ДАЙДЖЕСТ

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

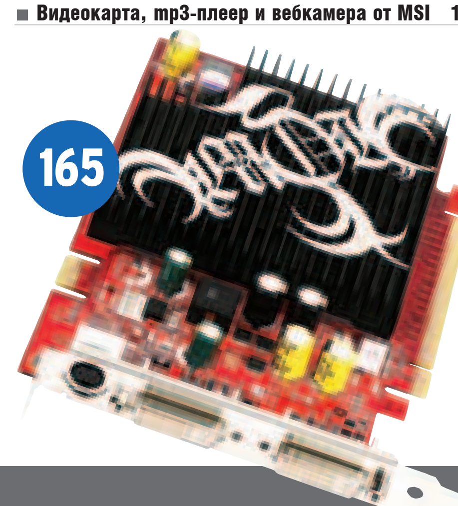
ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

165



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC



PlayStation 2



PlayStation 3



PSP



Xbox



Game Boy Advance



Nintendo DS



Xbox 360



Wii



GameCube



С помощью списка игр в номере вы с легкостью можете найти проекты для интересующей вас платформы.


Акелла
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
FAHRENHEIT
Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.
в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
композитор: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ саундтрек: THEORY OF A DEAD MAN
постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВЫ
quanticdream
ATARI
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Акелла"
© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE.
Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Акелла

НЕ БУДЕТ ХЕНДХЕЛДА!

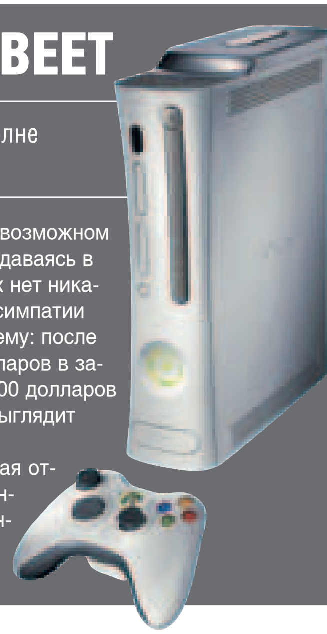
Microsoft в очередной раз опровергает слухи о секретной разработке портативной игровой системы.

Корпорация Microsoft продолжает открещиваться от слухов о разработке портативной игровой MS-системы, словно это кошмарный вирус. На этот раз роль борца с народной любовью к домыслам взял на себя Нил Томпсон, отвечающий за распространение Xbox в Северной и Восточной Европе. По его словам, сейчас в компании даже не помышляют о том, чтобы вторгнуться на рынок хендхелдов, где уже вовсю рвут друг дружке глотки Sony и Nintendo. Вместо этого Microsoft намерена сосредоточиться на развитии своего «мобильного» направления.

Напомним, что слухи о возможном выпуске карманной системы от Microsoft неоднократно появлялись в последнее время. Наиболее достоверным их источником был Дин Такахаси – автор книг об Xbox и Xbox 360, хорошо знакомый с сотрудниками игрового отдела корпорации. ■

XBOX 360 НЕ ПОДЕШЕВЕЕТ

Microsoft считает цену на свою консоль вполне приемлемой и не собирается ее снижать.



Представители Microsoft на корню зарубили слухи о возможном снижении цены на игровую систему Xbox 360. Не вдаваясь в подробности, сотрудники компании заверяют, что у них нет никаких планов на этот счет, а Xbox 360 сумеет завоевать симпатии геймеров без дополнительных скидок. Удивляться нечему: после объявления стоимости PlayStation 3 (от 500 до 600 долларов в зависимости от комплектации) предложение MS (300 и 400 долларов за Core и Platinum издания соответственно) и впрямь выглядит весьма заманчиво.

Впрочем, на пятки Microsoft наступает Nintendo, которая отказывается просить больше 250 долларов за свою консоль Wii. Не исключено, что в пылу борьбы с конкурентами корпорация Билла Гейтса передумает и снизит цену на приставку. ■

МИЯМОТО О ГЕЙМПАДАХ И НОВОМ ПОКОЛЕНИИ

Сигеру Миямото высказался по поводу заимствования Sony идеи с датчиками движения, а также пожурил консоли конкурентов.

Представляющий компанию Nintendo Сигеру Миямото не удержался от критики в адрес Sony и игровой системы PlayStation 3. Первым делом мэтр прошелся по геймпаду консоли, который, как все помнят, оснащен приборами, реагирующими на наклон. Миямото не мог не отметить очевидное сходство между разработкой Sony и контроллером системы Wii, в чью комплектацию также входят датчики движения. Подобное копирование приемов Nintendo Миямото-сан назвал обычным для игровой индустрии делом. Более того, заимствование идеи с датчиками служит, по его словам, очередным доказательством того, что «Большая N» развивается в правильном направлении, ведь плохому подражать не станут.

А вот что Миямото совершенно не понравилось, так это сама PlayStation 3, а также, за компанию, Xbox 360. «Они говорят о новом поколении старых игр, предлагая все тот же геймплей и улучшая лишь графику», – заклеймил он позором конкурентов. ■



КОРОТКО

СНОГСШИБАТЕЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ игровой системы Wii на E3 обернулась для компании Nintendo большой радостью: цена на ее акции стремительно поползла вверх и превысила рекорд, установленный еще в 2002 году. Это в очередной раз доказывает, что бывшая Revolution пришлась по душе не только геймерам, но и людям, которые ворочают миллионами с такой же легкостью, с какой мы нажимаем кнопки на геймпадах.

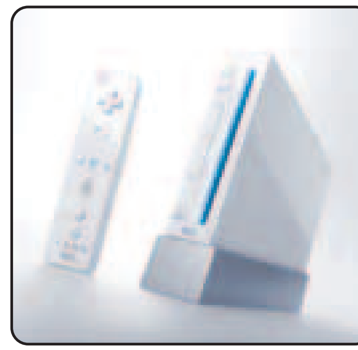
ГЛАВА КОРПОРАЦИИ MICROSOFT Билл Гейтс, как следует поразмыслив, пришел к выводу, что джойстик консоли Wii – по своей сути совершенно неправильное изобретение и вряд ли придется по душе многим игрокам. Еще бы, ведь в консоли Xbox 360 от Microsoft сенсоров движения у геймпадов нет, а хвалить то, чем не обладаешь, – не самая лучшая бизнес-стратегия. Впрочем, Microsoft все еще считает Wii идеальным кандидатом на роль второй домашней системы. Первое место предсказуемо зарезервировано для X360.

ИЗВЕСТНЫЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР УИЛЛ РАЙТ предельно кратко высказал свое мнение об игровых системах PlayStation 3 и Wii, которое мы с удовольствием процитируем: «Шесть сотен баксов – это очень много, и потому я ставлю на Wii. Единственное, что мне не нравится в консоли Nintendo, так это зависимость работы контроллера от расстояния до телевизора. Если ты стоишь в полутора метрах – получается одно, а если в трех – уже совсем другое».

DS LITE поступит в продажу в Великобритании 23 июня по цене в 99 фунтов стерлингов (около $187).

АРИФМЕТИКА ОТ NINTENDO

Если Sony еще во время E3 выложила карты на стол, объявив дату запуска и цену игровой системы PlayStation 3, то Nintendo, как заправский музыкант, продолжает наяривать хард-рок на струнах нашего с вами любопытства. В свежем заявлении из стана «Большой N» говорится, что консоль Wii поступит в продажу в четвертом квартале нынешнего года и будет стоить не дороже 250 долларов. Всего к концу марта 2007 года японская компания намерена выпустить 6 миллионов экземпляров Wii и не менее 17 миллионов игр для нее. Планы амбициозные, но, если учесть цену (а Wii почти наверняка будет самой дешевой из систем нового поколения) и интерес, который вызывает консоль у публики, их воплощение в жизнь, скорее всего, не за горами. ■



ПРОДАВАЙТЕ, СКОЛЬКО ВЛЕЗЕТ

В прошедшие недели Sony сполна отведала праведного народного гнева, когда из различных источников стали поступать сведения о том, что компания намерена задушить рынок подержанных игр для PlayStation 3 и якобы уже предупредила британских распространителей о незаконности перепродажи. Нашлось и косвенное подтверждение: ранее в Сети появлялась информация об использовании в PlayStation 3 системы, которая позволит запускать диск с игрой только на одной консоли. К счастью, эти прогнозы не оправдались.

Та же участь постигла «утку» о запрете перепродажи игр: в официальном заявлении представители Sony назвали все происходящее не более, чем домыслами. ■



МИКРОФОН ДЛЯ WII?

Возможно, Nintendo раскрыла далеко не все секреты Wii.

Казалось бы, череда сюрпризов благополучно миновала вместе с E3, но игровая система Wii до сих пор не дает покоя любителям пофантазировать. Стоило появиться информации о том, что компания Nintendo зарегистрировала права на сетевой домен wiikaraoke.com, и копилка слухов о консоли немедленно обогатилась весьма любопытными образчиками.
Первое, что пришло в голову публике: на Wii будет выпущена караоке-игра, некий аналог SingStar компании Sony. Само по себе это вполне вероятно, и вряд ли кого-то удивит. А вот то, что необходимый для караоке микрофон будет встроен в тот самый революционный геймпад Wii, – куда интереснее. Различные источники наперебой вещают о том, как такое устройство позволит отдавать простейшие команды в играх, вроде Nintendogs (DS) или Odama (GC), общаться через voice-over IP и переговариваться с партнерами в многопользовательских проектах.
Представители Nintendo прикрылись от жаждущей подробностей публики щитом с надписью «слухи не комментируем» и хранят гробовое молчание. Но отказываться от караоке-телефонно-микрофонной гипотезы еще рано: Nintendo относится к числу тех компаний, от которых можно ожидать чего угодно. ■



DUALSHOCK МОЖЕТ ВИБРИРОВАТЬ

Immersion опровергает слова Sony о технической несовместимости гироскопов и функции вибрации.

Компания Sony, кажется, вновь села мягким местом в лужу. После сообщения о том, что из геймпада PlayStation 3 будет убрана функция вибрации, так как она мешает работе встроенных гироскопов, многие засомневались в правдивости японской компании. Догадливые аналитики тут же предположили, что «вибратор» пал жертвой не технических ограничений, а судебного иска, который давным-давно подала против Sony компания Immersion, владеющая патентом на эту функцию.
Теперь же их догадки подтверждаются сообщениями как из стана самой Immersion, так и из компании eDimensional. Обе хором утверждают, что геймпад PS3 завибрирует без всяких проблем даже с гироскопами. Если Sony захочет и заплатит (а также перестанет отрицать права Immersion), то специалисты компаний решат ее проблему в кратчайшие сроки. ■



SINGSTAR ANTHEMS

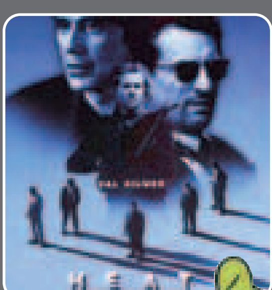
Очередная часть бесконечного песенного сериала SingStar будет доступна владельцам PlayStation 2 уже в августе.

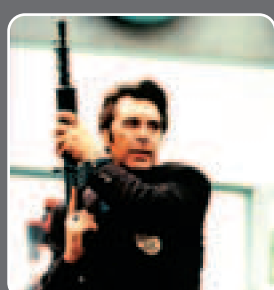
Готовясь к запуску PlayStation 3, компания Sony не забывает и об обладателях ее предыдущей игровой системы. Чтобы последние не слишком завидовали новой SingStar, которая должна появиться приблизительно в одно время с PS3, лондонское отделение Sony готовит для PlayStation 2 игру SingStar Anthems. Очередная версия домашнего караоке предложит геймерам-меломанам перепеть композиции двадцати исполнителей, в том числе Queen, Бонни Тайлер и Scissor Sisters. Поступление Anthems в продажу запланировано на четвертое августа. Игра будет принадлежать к бюджетной ценовой категории. Тех, кто по каким-то причинам до сих пор не обзавелся микрофонами для PlayStation 2, ждет специальное издание. ■

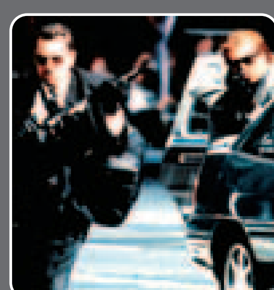
«СХВАТКА» СТАНЕТ ИГРОЙ

ДеНиро, Пачино и Килмер могут появиться на наших экранах в игре по мотивам популярного боевика «Схватка».

Надо полагать, различные издательства разобрали уже все лицензии на современные фильмы, а также картины, съемки которых еще ведутся. Иначе чем объяснить повальную страсть игровых компаний к получению прав на киноленты, вышедшие, мягко говоря, не вчера. Из наиболее громких подобных «дел» можно припомнить рождение замысла игры Scarface (по мотивам фильма «Лицо со шрамом») или совсем недавний анонс Reservoir Dogs («Бешеные псы»). А теперь к ним присоединилась еще одна культовая лента – Heat, в нашем прокате известная как «Схватка».
Счастливые правообладатели из Titan Productions обещают выпустить игру по мотивам «Схватки» уже в следующем году для неназванных пока консолей нового поколения. Разработка поручена создателям милитари-шутера Brothers in Arms из студии Gearbox, а присматривать за игроделами будет сам Майкл Мэнн – режиссер картины. Также в Titan хвастаются, что сейчас ведутся переговоры со звездами целлулоидной «Схватки»: Робертом ДеНиро, Алем Пачино и Вэлом Килмером, а значит, есть шанс на появление этих знаменитых товарищей в игре.
С сюжетом игровой версии Heat не все ясно как раз из-за отсутствия договоров с актерами. Пока что обещают оставить тех персонажей, чьих исполнителей удастся привлечь к работе. Остальных безжалостно вычеркнут, чтобы не отвлекали на себя внимание. ■









■ Микки Маус и Гуфи в больших количествах в новой MMO-игре.

DISNEY ИДЕТ В КИТАЙ

Компания Disney продала права на использование своих персонажей в MMO-проекте для китайцев.

Компания Disney с решительностью разъяренного гризли ломится на растущий не по дням, а по часам китайский игровой рынок. И без того зарабатывающая в Поднебесной миллионы долларов студия Уолта Диснея желает принять участие в выпуске многопользовательской игры со своими персонажами в главных ролях. Разработкой проекта занимается крупнейший в Китае онлайновый оператор Shanda, который и будет продвигать его на рынке. Название игра пока обзавестись не успела, но уже ясно, что аудиторией будут совсем юные китайцы и китайские же домохозяйки – группа, которую никак нельзя причислить к банде хардкорных потребителей MMO-продукции. Бета-тестирование совместного детища Disney и Shanda начнется весной следующего года. ■

КОРОТКО

16 ИЮНЯ В ПРОДАЖУ на территории Европы поступит новое издание Nintendogs, получившее название Nintendogs: Dalmatian & Friends. В игре будет шесть доступных изначально пород собак, еще четырнадцать откроются в награду за воспитание живности. Геймплей Dalmatian & Friends будет аналогичен тем версиям, что были выпущены ранее, а значит, нас вновь ждут увлекательные процессы дрессировки, кормления и купания щенков.

ОДИН ИЗ САМЫХ МНОГООБЕЩАЮЩИХ проектов для Xbox 360 – Gears of War от компании Epic – поступит в продажу осенью нынешнего года. Об этом поведал публике ведущий дизайнер игры Клифф Блежински.

MIDWAY собирается издать в Европе версию Myst для PSP, которую ранее предложила японским геймерам компания Sega. Когда именно PSP-версия знаменитого квеста появится в наших магазинах, пока неизвестно, но вряд ли она будет выпущена до японского релиза в июне нынешнего года.

ОСЕНЬЮ KOEI выпустит Gitaroo Man Lives! для карманной PlayStation Portable. Подробности игрового процесса пока скрывают, но обещают мультиплеер.

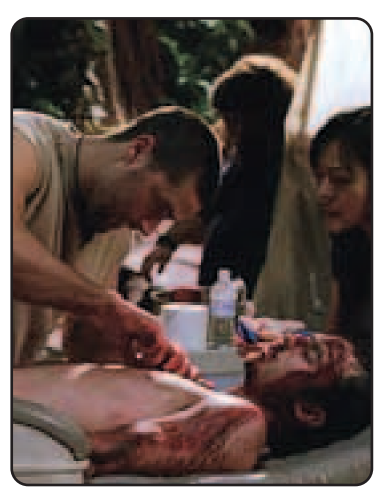
ТРИ ЭПИЗОДА ОТ VALVE

Компания Valve поделилась с адептами шотгана и мастерами монтировки своими планами относительно сериала Half-Life 2. Дополнение к игре под названием Half-Life 2: Episode One уже распространяется через обычные магазины и систему цифровой дистрибуции Steam, а вот «Второй эпизод», по сообщениям представителей Valve, нагрянет на наши компьютеры в конце нынешнего года. Также среди заявлений от Valve промелькнула интересная фраза: «Episode One – первый в трилогии, которая завершится к Рождеству 2007 года». Видимо, это следует понимать как намек на выход третьего эпизода Half-Life 2 в конце следующего года. ■



ЕСТЬ КТО ЖИВОЙ?

Издательство Ubisoft, довольно урча, уволокло в свою берлогу самый лакомый кусок из числа тех, что может предложить сейчас киноиндустрия, – лицензию на создание игры по мотивам культового сериала Lost, известного в нашей стране под названием «Остаться в живых». Необитаемый остров, полсотни уцелевших после авиакатастрофы пассажиров, непонятные события и пирамиды скелетов в шкафу каждого участника драмы перекочуют в игровую адаптацию Lost из фильма при содействии студии Ubisoft Montreal. Выход игры в версиях для домашних и портативных систем, а также для персональных компьютеров запланирован на 2007 год. ■

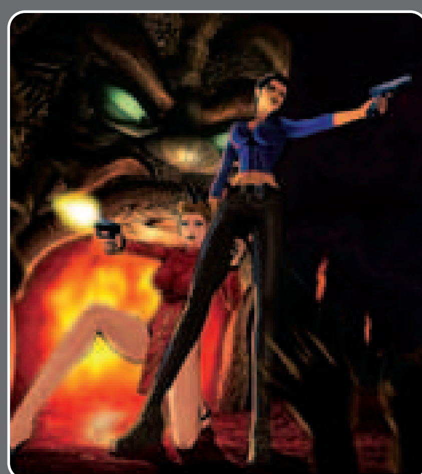


Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

FEAR EFFECT ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Фильм по мотивам популярной игры выйдет на экраны в 2008 году, режиссером станет Стэнли Тонг.

В последние месяцы поклонникам сериала Fear Effect жилось очень неспокойно: права на создание фильма по мотивам их любимых игр захватил зловещий немец Уве Болл, картины которого даже у Терминатора способны вызвать нервный тик и сотрясение мозга. Но, к счастью, есть на свете справедливость. По сообщению Hollywood Reporter, режиссером ленты Fear Effect будет вовсе не герр Болл, а бывший каскадер Стэнли Тонг.
В числе ранних режиссерских работ Стэнли стоит упомянуть имевшие успех картины «Разборка в Бронксе» и «Суперполицейский» со знаменитым Джеки Чаном в главной роли. Все отмечают, что Тонг очень хорош, когда дело касается Гонконга и мордобоя, но критики от души проехались по его голливудскому опыту: картине «Мистер Магу» с седым клоуном Лесли Нильсеном.
За Fear Effect Тонг взялся во многом из-за того, что действие фильма будет происходить в любимом Гонконге, где он чувствует себя как рыба в воде. Съемки начнутся уже в нынешнем году, а на экранах лента появится не раньше 2008. Бюджет картины весьма скромен по нынешним меркам: всего 25 миллионов долларов.
В конце заметки о Fear Effect и Тонге все тот же Hollywood Reporter сообщил, что Eidos в данный момент работает над третьей частью сериала для консолей нового поколения. Представители британской компании эту информацию не подтверждают, но она вполне похожа на правду. Запуск игры в одно время с фильмом – прекрасная реклама и тому, и другому. ■



FINAL FANTASY VII ВСЕ ЕЩЕ НЕТ

Square Enix не подтверждает слухи о разработке римейка седьмой «Последней Фантазии» для PlayStation 3.

Под майским градом Final Fantasy-анонсов играющая публика не сдержалась и запустила в свободное плаванье по Интернету свежий слушок о том, что показанное на прошлогодней E3 техническое демо Final Fantasy VII было не просто демонстрацией возможностей PlayStation 3, а кусочком полноценного римейка для этой консоли, который, согласно данным издания EGM, должен поступить в продажу в 2007 году. На это представители Square Enix ответили в традиционной для игровой индустрии манере: «мы ничего такого не говорили».
Разумеется, не говорили. Зато несколько месяцев назад упомянули о том, что римейк FFVII для PlayStation 3 возможен, хотя его разработка и связана с некоторыми техническими трудностями. Учитывая несокрушимое упорство фанатов, лучше бы Square Enix перестать упираться. ■



BEST OF CLASSICS В ЕВРОПЕ

В нашем регионе началась распродажа игр для Xbox по бюджетным ценам.

Начиная с 26 мая счастливые обитатели европейского региона (то есть, мы с вами) могут приобрести лучшие игры для консоли Xbox по скромной цене в двадцать долларов. Таким образом Microsoft продвигает в массы свою линейку Best of Classics, в которую уже включены Halo 2, Project Gotham Racing 2, Counter-Strike, Fable: The Lost Chapters, The Simpsons: Hit & Run, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Crash Twinsanity и Crash Nitro Kart. О Best of Classics известно, что для попадания в нее игра должна пролежать на прилавках не меньше девяти месяцев. А вот какие еще требования предъявляются к претендентам на место в «классических» рядах, представители Microsoft не сообщают. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ NAMCO зарегистрировала в Японии патент на имя Tales of Wahrheit, что практически наверняка означает для нас с вами скорое появление официального анонса игры под таким же названием.

НЕМЕЦКАЯ КОМПАНИЯ CDV прекратит использовать Starforce в качестве средства защиты своих дисков от копирования. Это уже второй за последнее время случай, когда крупное издательство делает подобное заявление. Первым, если помните, было французское Ubisoft. В то же время StarForce изо всех сил пытается оправдаться: компания VeriTest провела исследование системы и пришла к выводу, что она соответствует требованиям безопасности корпорации Microsoft.

ГИРОСКОПЫ В TEKKEN 6

Продюсер сериала Tekken Кацухико Харада в одном из своих интервью сообщил, что у него есть идеи насчет того, как использовать в новой части игры гироскопы геймпада PlayStation 3. Наклоняя контроллер, можно будет, к примеру, вырваться из вражеского захвата. В то же время Харада-сан не берется утверждать, что подобная функция действительно будет реализована в шестой части Tekken.
Также продюсер сообщил, что те персонажи, которых можно было увидеть в ролике Tekken 6 на выставке E3, все еще находятся в стадии доработки, и к моменту выхода игры их внешний вид еще может быть изменен. ■



ФИЛЬМ ПРО ИГРОКОВ



Джерри Брукхаймер взялся за создание новой картины, героями которой станут геймеры.

Джерри Брукхаймер, в руках которого уже находится экранизация Prince of Persia, кажется, всерьез заинтересовался темой видеоигр. Еще один «игровой» проект знаменитого продюсера носит название Game Boys и расскажет историю о сражениях двух геймеров из разряда «те, кому за тридцать» с ордой монстров, отыскавших лазейку из виртуальных казематов во вполне реальный мир. К работе над картиной уже привлечены продюсер и сценарист сериала «24» Эван Катц, а также Том Ропелевски, который принимал участие в создании кинокомедии Look Who's Talking Now. ■


Акелла
38 БОЕВЫХ САМОЛЕТОВ, ПОЛНОСТЬЮ ИДЕНТИЧНЫХ ИСТОРИЧЕСКИМ ПРОТОТИПАМ: ОТ МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЕЙ КАБИНЫ ДО КРОШЕЧНЫХ ЗАКЛЕПОК НА КРЫЛЬЯХ
18 МИССИЙ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРЫХ ПРОИСХОДИТ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМЛИ: В АНГЛИИ, ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ, МАРОККО, НА ЯПОНСКОМ ОСТРОВЕ ОКИНАВА
САМОЛЕТЫ ОЧЕНЬ ПРОСТЫ В УПРАВЛЕНИИ - ВЫ НЕ ПОЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ БЕСПОМОЩНЫМ, ВПЕРВЫЕ ОКАЗАВШИСЬ В ГУЩЕ СОБЫТИЙ
ВЫ БУДЕТЕ ЛЕТАТЬ В СОСТАВЕ ЭСКАДРИЛЬИ, ОТДАВАЯ КОМАНДЫ ВЕДОМЫМ ПИЛОТАМ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 16 ИГРОКОВ
Blazing Angels™: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

ЕСТЬ VIENNA, НЕТ VIENNA

Прекратила свою работу еще одна игровая студия. Несчастливый билет вытянула Rockstar Vienna.

Под занавес выставки E3 нас, словно карающий меч, настигла весть, еще раз подтверждающая шаткость и непредсказуемость индустрии: закрыто одно из подразделений Rockstar, известное под названием Rockstar Vienna. Поводом к расстрелу стал переход к работе с консолями нового поколения, о котором мы не раз слышали в последние месяцы от разных крупных издателей. Жертвой этого самого перехода пали разработчики из студии, выполнявшей для Rockstar грязную работу: портирование игры серии Grand Theft Auto на консоль Xbox, а также перенос шутера Max Payne 2: The Fall of Max Payne на PlayStation 2. ■

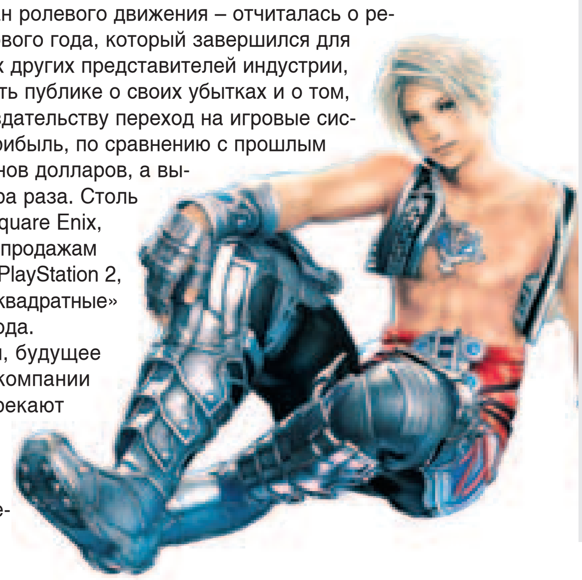
LUCENT ПРОТИВ MICROSOFT

Судебное разбирательство по поводу нарушения Microsoft авторских прав набирает обороты.

Любители наблюдать за драками крупных компаний могут занимать места в партере и доставать попкорн: грызня между корпорацией Microsoft и фирмой Lucent Technologies приобретает эпические масштабы и грозит превратиться в затяжную войну. Напомним, что в марте нынешнего года Lucent подала на компанию Билла Гейтса в суд, обвинив ее в нарушении патента на функцию MPEG2 Decoder, которая якобы была незаконно использована при создании игровой системы Xbox 360. Теперь ситуация получила развитие: адвокаты MS не заставили себя долго ждать и сами вцепились в глотку истцов, подав на них в суд. Microsoft не только отрицает сам факт нарушения прав, но и считает иск Lucent недействительным. В официальном заявлении адвокатов компании сообщается, что Microsoft грудью встанет на защиту собственных интересов, а также интересов своих партнеров, и не собирается отступать ни при каких условиях.
Все это, конечно, очень весело и увлекательно, но никак не касается геймеров. Нам в этой судебной битве важно лишь то, что Lucent не пытается требовать у суда приостановления продаж Xbox 360. Все, чего она хочет добиться, – это получить с Microsoft много зелененьких бумажек с портретами американских президентов. ■

FINAL FANTASY XII ЧУДО КАК ХОРОША

Компания Square Enix подсчитала прибыль за прошедший год и пришла к выводу, что главная роль в достижении успеха принадлежит FF XII.



Компания Square Enix – флагман ролевого движения – отчиталась о результатах минувшего финансового года, который завершился для нее 31 марта. В отличие от многих других представителей индустрии, японцам не пришлось рассказывать публике о своих убытках и о том, как тяжело дается несчастному издательству переход на игровые системы нового поколения. Чистая прибыль, по сравнению с прошлым годом, увеличилась на 25 миллионов долларов, а выручка выросла более чем в полтора раза. Столь решительный успех, полагают в Square Enix, был достигнут благодаря высоким продажам ролевой игры Final Fantasy XII для PlayStation 2, а также компании Taito, которую «квадратные» приобрели в сентябре прошлого года.
Несмотря на хорошие результаты, будущее Square Enix видится аналитикам компании не слишком радужным: они предрекают дальнейший рост валового дохода, а вот чистая прибыль снизится. Виной всему тот самый пресловутый переход на новое поколение консолей. ■

КОРОТКО

ОФИЦИАЛЬНЫХ ПОДТВЕРЖДЕНИЙ ЭТОМУ НЕТ, но по информации из пожелавших сохранить инкогнито источников, издательство Activision, прикупившее недавно лицензию на создание игр по мотивам фильмов о Джеймсе Бонде, выложило за это компании MGM около 70 миллионов долларов. Разумность этой цифры с некоторыми оговорками подтверждают и аналитики.

КОМПАНИЯ CAPCOM ПРОДОЛЖАЕТ РАСШИРЯТЬ «мобильную» часть своего бизнеса, для чего и приобрела на днях канадскую Cosmic Infinity, занимающуюся созданием и распространением игр для мобильных телефонов. Нельзя также не упомянуть о том, что Cosmic владеет правами на ряд популярных лицензий, среди которых мобильная Who Wants to be a Millionaire («Кто хочет стать миллионером», если по-нашему). Теперь компания является собственностью Capcom USA и поможет развитию ее мобильного отделения, основанного в конце прошлого года.

ВТОРОЙ ПОСЛЕ САТОРУ ИВАТА болтун в стане Nintendo получил повышение в должности. Реджи Филс-Эйм, регулярно радующий нас новыми подробностями о планах компании, переместился с поста вице-президента в кресло главы американского отделения «Большой N». А значит, именно здоровяк Реджи будет собственным плечом пробивать дорогу игровой системе Wii, которая должна дебютировать на американском рынке в конце нынешнего года.

НОВАЯ СТУДИЯ МАРКА ХИЛИ

Расставшийся с Lionhead Марк Хили, разработчик оригинального файтинга Rag Doll Kung Fu, обзавелся собственной компанией. Команда из десяти человек, в которой помимо Марка состоят еще два бывших подчиненных Питера Мулине, – Алекс Эванс и Дэвид Смит – носит название Media Molecule. Новообразованная студия уже три месяца трудится над неким «оригинальным и необычным» проектом. Марк, наученный горьким опытом Lionhead, пока не желает распространяться о нем. «Мы не хотим кричать о своей новой игре на всех углах, она должна говорить сама за себя», – заявил Хили. Также он сообщил, что примерно через три месяца Media Molecule планирует собрать на основе своих наработок демоверсию и заняться поиском издателя. ■

СКАНДАЛ НА E3

Выставка E3, как и любое массовое мероприятие, никак не могла обойтись без скандала с размахиванием кулаками и выкрикиванием различных лозунгов. Короли MMORPG из NCsoft в рамках презентации своей новой игры Tabula Rasa побили все рекорды громкости, привлекая публику музыкой и шумом ударных. Когда количество витавших в воздухе децибел превысило все допустимые нормы, ESA приняла решение наказать нарушителей спокойствия рублем, то есть, долларом. Казалось бы, на этом инцидент исчерпан, но не тут-то было: один из представителей NCsoft счел решение несправедливым и пригрозил, что в следующем году компания может и не приехать на E3, а устроить вместо этого собственное шоу где-нибудь в окрестностях Лос-Анджелеса. ■



ПЕРРИ В ДЕЛЕ

Когда у Atari начались финансовые проблемы, глава принадлежащей издательству студии Shiny Дэвид Перри объявил о своем уходе из нее. В качестве причины главный симпатяга игровой индустрии назвал желание подыскать для Shiny нового владельца и помочь любимому издательству выбраться из кризиса. Назвал – и исчез из поля зрения. Не можем с уверенностью сказать, чем занимался папочка Messiah в последние месяцы, но теперь он является основателем агентства GameConsultants, которое призвано консультировать деятелей игровой индустрии. ■

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/ |

«ГЕРОИ» НА ВЕРШИНЕ ЧАРТОВ

Heroes of Might & Magic V за два дня обогнали всех конкурентов в британском чарте продаж.

Из Великобритании пришло известие, о котором просто нельзя умолчать: разработанная российской компанией Nival Interactive игра Heroes of Might & Magic V в первую же неделю своего присутствия на рынке бодро распихала всех конкурентов и воцарилась на первом месте британского чарта продаж компьютерной продукции. Стоит отметить, что для закрепления на первой позиции недельного чарта пятым «Героям» понадобилось всего лишь два дня, что является более чем достойным результатом.

Напомним, что мировым издателем Heroes of Might & Magic V является французская компания Ubisoft, а на территории нашей страны ее распространяет фирма «1С». В России «Герои» доступны в двух вариантах: в стандартной jewel-упаковке и в подарочном DVD-боксе, в комплект которого, помимо диска с игрой, входит и мануал. ■



КОРОТКО

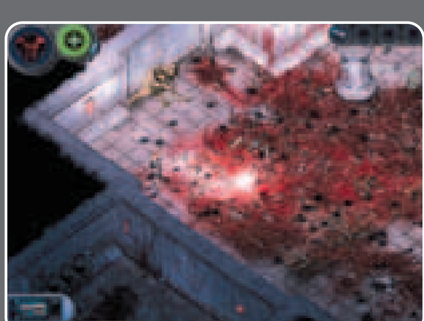
ИЗДАТЕЛЬСТВО THQ СООБЩАЕТ, что S.T.A.L.K.E.R. будет выпущен в начале следующего года. Впрочем, геймеры шутят: раз события Shadow of Chernobyl разворачиваются в 2012 году, то и сама игра поступит в продажу тогда же.

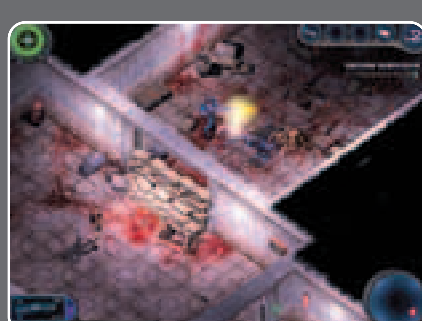
В 10(211) НОМЕРЕ, произошла ошибка. На постере Spellforce 2: Shadow Wars мы разместили логотип GFI Mobile. На самом деле, в России игру издают «Руссобит-М» и GFI.

БЕЙ ИНОПЛАНЕТНЫХ ЗАСЛАНЦЕВ!

Фирма «1С» взяла на себя заботы по распространению в России игры Alien Shooter 2.

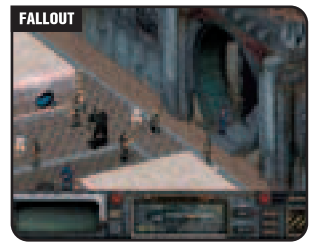
Фирма «1С» сообщает о подписании контракта с компанией Sigma Team о распространении на территории России, стран СНГ и Балтии компьютерной игры Alien Shooter 2. Если первая часть Alien Shooter была зубодробительной аркадой, главной целью которой являлся массовый геноцид инопланетных народов, то вторая превратилась в полноценный боевик, оснащенный сюжетной кампанией, набором побочных заданий, новыми видами оружия и вездесущими ролевыми элементами. Дата поступления Alien Shooter 2 в продажу будет объявлена дополнительно. ■





ГРОМКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

В минувшие недели фирма «1С» отправила на прилавки магазинов локализованную версию престарелой, но все еще великой ролевой игры Fallout 2. Для тех несчастных, которые по каким-то причинам пропустили это постапокалиптическое чудо, сообщаем: Fallout 2 увидела свет еще в 1998 году. В то же время компания «Акелла» выпустила локализованную версию куда более свежей игры – Fahrenheit (название было решено не переводить). Кинематографичный триллер от студии Quantic Dream стал одним из лучших проектов минувшего года, и «Акелла» с блеском его перевела и озвучила. ■



FALLOUT



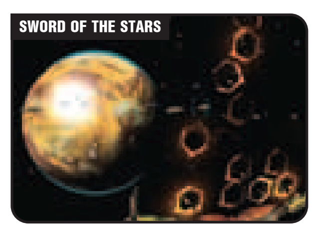
FAHRENHEIT

ИГРЫ ОТ «НОВОГО ДИСКА»

«Черный Корсар» и Sword of the Stars будут выпущены в России.

Компания «Новый Диск» намеревается выпустить на территории России, стран СНГ и Балтии космическую стратегию Sword of the Stars от студии Kerberos Productions. Этот проект, сочетающий в себе глобальный стратегический режим и бои в реальном времени, поступит в магазины во второй половине нынешнего года.

Для тех же, кто не знает, чем себя занять в оставшееся до выпуска Sword of the Stars время, «Новый Диск» уже приготовил игру «Черный Корсар» (в девичестве Black Buccaneer) выделки французской студии Widescreen Games. Этот приключенческий проект, повествующий о борьбе моряка Френсиса Блейда со зловещей колдуньей, будет доступен уже в июне. ■



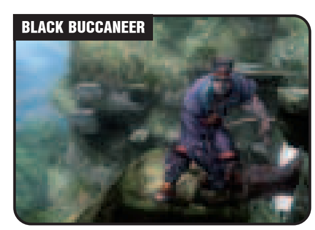
SWORD OF THE STARS



SWORD OF THE STARS



SWORD OF THE STARS



BLACK BUCCANEER

БЕСПЛАТНЫЙ RAGNAROK

Компания «Мадос» начала серию акций, направленных на освоение регионов. В крупных городах найти игру «Рагнарок Онлайн» не составляет труда – ее можно купить в магазине, скачать с сайта или переписать у друга. Иная ситуация в регионах. Дорогой трафик или медленное соединение с Интернет не позволяют скачивать клиент игры, да и магазины, в которых продавался бы диск, найти достаточно сложно. Теперь любой посетитель официального сайта http://ww.raggame.ru может заполнить небольшую форму заказа и получить диск по почте. И клиент игры, и его доставка по указанному адресу в любую точку России абсолютно бесплатны!

Необычная акция продлится целый месяц с 25 мая по 25 июня. ■

Spore выйдет не только на PC, но и на других современных платформах. Вот только произойдет это через год, не раньше.

SiN Episodes

Предыдущая публикация: №12(203), обзор

Ritual подумывает о мультиплатформенности

Являющийся на данный момент эксклюзивом для компьютеров «эпизодический» шутер SiN может в скором времени утратить этот статус, сообщают представители студии Ritual. Разработчики всерьез подумывают о том, чтобы портировать уже выпущенный для ПК первый эпизод игры на Xbox 360, а также адаптировать для этой системы и все последующие. Так как окончательное решение по этому вопросу еще не принято, трубить о разработке SiN Episodes для консоли Microsoft пока рано, но вполне вероятно, что официальный анонс не заставит себя ждать. Также в Ritual размышляют и над тем, чтобы осчастливить «греховными» эпизодами PlayStation 3, когда эта консоль поступит в продажу. ■



Spore

Предыдущая публикация: №13 (190)

Игра выйдет лишь через год



Легендарный гейм-дизайнер Уилл Райт, который с тех пор, как мы последний раз упоминали о нем, стал еще популярнее, угодив на обложку крайне серьезного журнала WIRED, в одном из своих недавних интервью поделился новыми подробностями о проекте Spore. Первое и самое главное: игра создается не только для персональных компьютеров. Уилл говорит буквально следующее: «Вообще-то мы собираемся выпустить ее на всех платформах». Судя по обильным слухам о выпуске Spore на next-gen и объявлениям о найме сотрудников для переноса игры на портативные платформы, в будущем нас ожидает действительно широкомасштабное Spore-вторжение. Также господин Райт не исключает возможности выпуска Spore и для мобильных телефонов. Но каковы бы ни были планы Maxis и Electronic Arts на будущее, первой свет увидит «базовая» версия игры для персональных компьютеров.



Вторым интересным фактом стало сообщение о том, что Spore вряд ли выйдет в нынешнем финансовом году, который завершается 31 марта 2007 календарного года. Игру стоит ожидать в апреле или начале мая.

Также Уилл поведал публике о том, что коллектив разработчиков насчитывает всего 70 человек, что совсем немного для современной индустрии. Для серьезных проектов запросто набирают команды из ста, двухсот и даже трехсот сотрудников. ■

Halo 3

Предыдущая публикация: №11(212), спец

HDTV покупать не обязательно?

Разработчики Halo 3 из компании Bungie вовсе не отдыхают на теплых островах и не бездельничают. Если верить последнему обновлению на сайте компании, разработчики уже вовсю тестируют многопользовательский режим игры. Все тот же источник принес и приятную новость для тех геймеров, которые пока не готовы выложить неприлично большую сумму за HD-телевизор. В Bungie пробовали запускать игру на стандартном для нашего времени «ящике» и пришли к выводу, что на нем игра смотрится более чем достойно. Хотя на HDTV она, в силу понятных причин, выглядит куда лучше. ■



Frame City Killer

Предыдущая публикация: №19(196), в разработке

Эксклюзивный боевик от Namco отменен, окончательно и бесповоротно.

Прошедшая выставка E3 заинтриговала не только играми, которые там показывались, но и, вот парадокс, проектами, которые до Лос-Анджелеса так и не добрались. К примеру, не удалось обнаружить на стендах вторую часть шутера Killzone, чей ролик на E3 2005 вызвал массу слухов и домыслов о возможностях PlayStation 3. Но если с Killzone 2 ничего не понятно, то уже точно известно, почему в Convention Center не появился еще один амбициозный проект – шутер Frame City Killer для платформы Xbox 360. Оказывается, пока все прогрессивное сообщество пировало на E3, коварные удавы из Namco Bandai тихонько задушили младенца в колыбельке. Игра о похождениях наемного убийцы Кроу в футуристическом мегаполисе Frame City официально отменена без объявления причин. Впрочем, о них можно и догадаться: вероятно, что-то в процессе разработки у создателей игры пошло не так. Frame City Killer, который пророчили в launch-проекты для Xbox 360, неоднократно откладывался, так что прекращение работ было печальным, но закономерным финалом. ■





Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII Versus

Предыдущая публикация: №11(212), новости

Новые подробности о самых-самых последних «Фантазиях»

Представители компании Square Enix поведали публике новые подробности о проектах серии Final Fantasy XIII. Первым делом было объявлено, что в данный момент сюжет Final Fantasy XIII готов примерно на 80 процентов, в то время как работы над графическим движком игры практически завершены. В то же время Final Fantasy XIII Versus пребывает на куда более ранней стадии: сценаристам компании еще только предстоит поломать голову над тем, в какие неприятности ввергнуть персонажей игры.

Также мы получили объяснение того, почему тринадцатая часть «Фэнтезийного» сериала разрабатывается для PlayStation 3, а не для PlayStation 2. Напомним, что изначально FF XIII создавалась как раз для пожилой консоли Sony, но после того, как ответственная за игру команда разработчиков потрудилась над техническим PS3-демо FF VII для прошлогодней выставки E3, решено было отбросить старые наработки и переключиться на next-gen. Причиной тому стало желание Square Enix сделать упор на мимику персонажей игры – для полноценного отображения эмоций героев оказалась необходима не только техническая мощь PS3, но и необъятные просторы дисков формата Blu-Ray – привычного DVD просто недостаточно, чтобы вместить все задумки разработчиков.

В ходе интервью японским изданиям представители Square Enix еще раз заверили публику в том, что игры, объединенные названием Final Fantasy XIII не являются продолжениями, побочными сюжетными линиями и прочими отростками друг друга: это самостоятельные проекты с уникальным набором и дизайном персонажей, собственными игровыми мирами и сюжетом. Единственное, что будет общим для всех FF XIII, – это мифология, которая была продумана и утверждена еще до начала разработки игр.

Возвращаясь к технологической части проектов: в Final Fantasy XIII и XIII Versus особое внимание будет уделено оружию персонажей. Если при создании игр для PS2 ограниченная мощность платформы не позволяла тратить на него слишком много полигонов, то, имея под рукой PS3, разработчики намерены всерьез потрудиться над детализацией средств умерщвления. Возможности консоли позволят даже менять форму оружия прямо во время поединка, что мы уже видели в ролике FF XIII, где главная героиня использовала свой меч в качестве пистолета.

В довершение стоит отметить, что Final Fantasy XIII разработчики считают новым словом в жанре RPG и очередным шагом в развитии сериала: по их задумке, впервые запустившие игру геймеры могут усомниться в том, что перед ними действительно старая добрая Final Fantasy. ■



Kingdom Hearts II

Предыдущая публикация: 14(191), хит

Европейский релиз состоится осенью

Компания Square Enix сообщает, что успевшая всем надоесть в Японии и Северной Америке ролевая игра Kingdom Hearts II доберется-таки до европейского рынка. Произойти это должно уже осенью нынешнего года, а вот более точную дату релиза представители компании пока объявить отказываются. Что касается американской версии игры, то она поступила в продажу еще в конце марта нынешнего года, и на ее счету как немаленький тираж проданных копий, так и горсть хвалебных отзывов от тамошних игровых изданий. ■

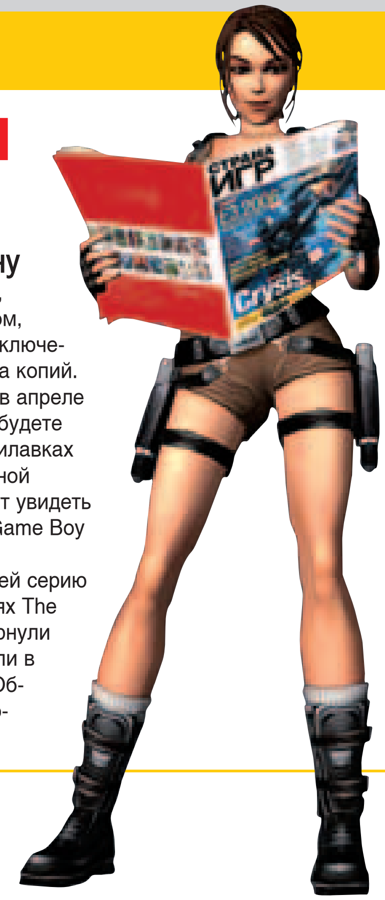


Tomb Raider: Legend

Предыдущая публикация: 11(212), update

Лара Крофт возвращается на вершину

Представители британского издательства SCi, владеющего компанией Eidos, объявили о том, что суммарные продажи самой свежей части приключений Лары Крофт достигли отметки в 2.6 миллиона копий. Это касается четырех версий игры, выпущенных в апреле для PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 и PC. Когда вы будете держать этот номер «Страны Игр» в руках, на прилавках уже появится Tomb Raider: Legend для миниатюрной PlayStation Portable, а до конца года должны будут увидеть свет варианты игры для консолей Nintendo: DS, Game Boy Advance и GameCube.
Legend можно смело называть игрой, возродившей серию Tomb Raider. После неудачной во всех отношениях The Angel of Darkness высокие продажи этой игры вернули Ларе Крофт звание королевы индустрии и вселили в издательство SCi надежду на светлое будущее. Общие тиражи всех игр о мисс Крофт на данный момент составляют более 30 миллионов копий. ■



Neverwinter Nights

Предыдущая публикация: 5(158), онлайн



Платное дополнение от BioWare

Не так уж и много времени осталось до появления в продаже второй части игры Neverwinter Nights, но благоразумная BioWare не забывает и о ее предшественнице, покорившей в 2002 году сердца многих и многих поклонников жанра RPG. Специально для них в онлайновом магазине студии (http://store.bioware.com) и припасено очередное дополнение, открывающее новые возможности. Модуль Infinite Dungeons позволяет случайным образом генерировать подземелья, учитывая состав команды игрока. Хитрая система принимает в расчет уровень всех персонажей, их классы и другие параметры и, опираясь на эти сведения, создает карту, на которой именно этой группе будет интересно играть.
Чтобы запустить Infinite Dungeons, игрокам потребуется как оригинальная Neverwinter Nights, так и выпущенные для нее дополнения Hordes of the Underdark и Shadows of Undrentide. Загрузка модуля с сервера магазина BioWare обойдется в 7 долларов и 99 центов. ■

Project Gotham Racing 3

Предыдущая публикация: 6(207), обзор

Геймеры получили очередной бесплатный бонус от разработчиков

Bizarre и Microsoft продолжают совершенствовать гоночный симулятор Project Gotham Racing 3 с помощью дополнений, которые можно скачать через сервис Xbox Live. Очередной add-on к игре носит название Cadillac V-Series Collection и предлагает любителям быстрой езды три модели автомобилей марки «Кадиллак». Чтобы привлечь внимание к этому дополнению, Microsoft обещает выдать каждому геймеру, который покорит на своем «Кадиллаке» трассу Nuerburgring F1 и попадет в сотню лучших гонщиков, специальную картинку для профиля. Также стоит отметить, что Cadillac V-Series Collection распространяется совершенно бесплатно. ■



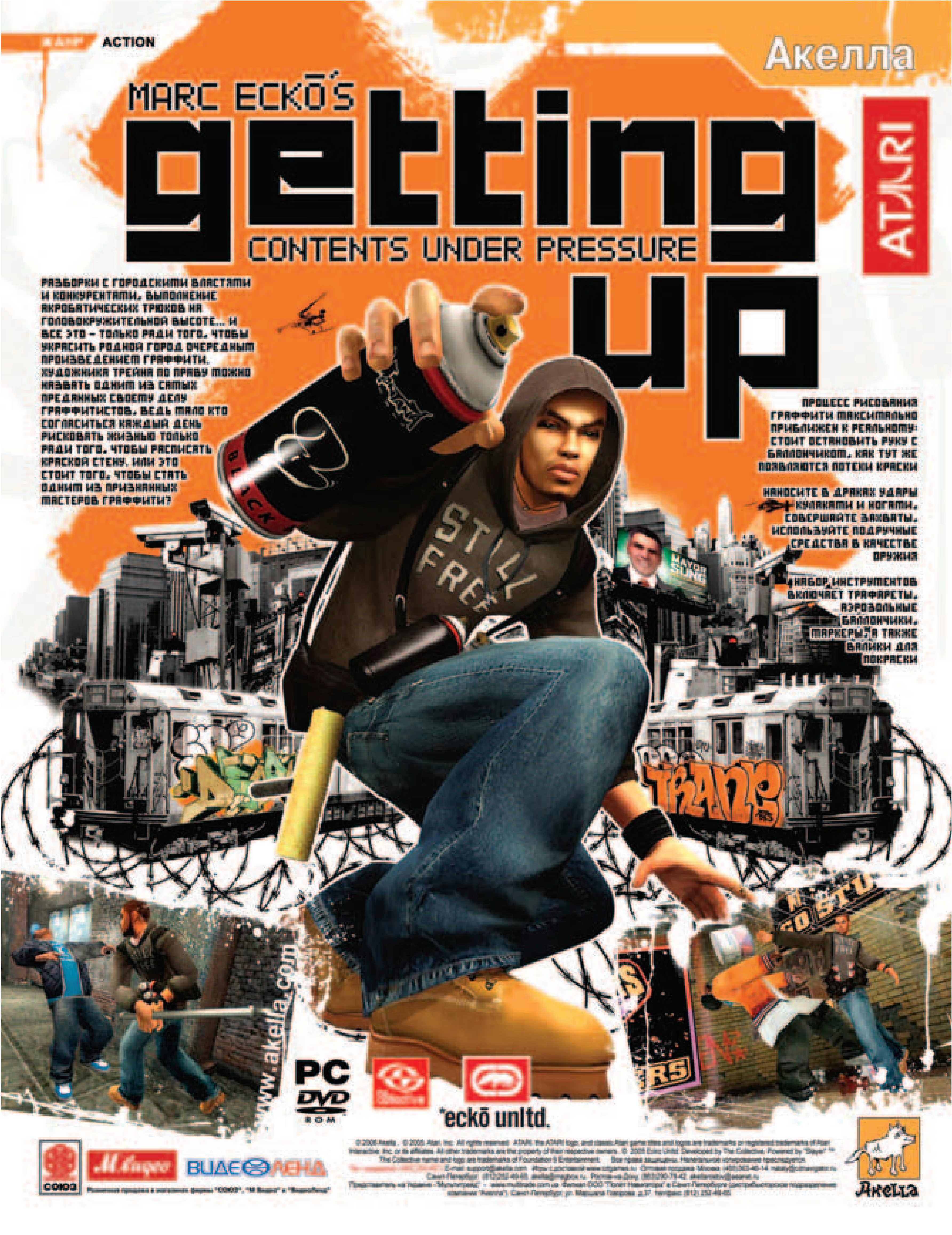
Animal Crossing: Wild World

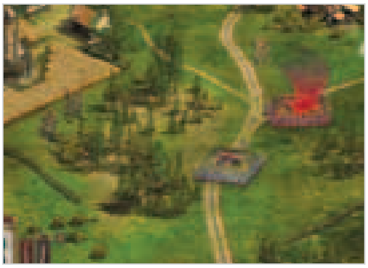
Предыдущая публикация: 11(212), новости

Продажи игры составляют уже три миллиона копий!

Выпущенная в ноябре прошлого года для двухэкранной консоли Nintendo DS игра Animal Crossing: Wild World с самого своего рождения бульдожьей хваткой вцепилась в верхнюю десятку японских чартов продаж и никак не хотела с ней расставаться. Результат налицо: по сообщениям из Страны восходящего солнца, количество выпущенных там экземпляров Wild World достигло отметки в три миллиона, что как нельзя лучше свидетельствует об успехе игры. Легко представить, какие ужасы будут твориться в японских магазинах после запуска консоли Wii, для которой Nintendo тоже хочет выпустить версию Animal Crossing. ■




ЖАНР ACTION
Акелла
MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
ATARI
Разборки с городскими властями и конкурентами. Выполнение акробатических трюков на головокружительной высоте... И все это – только ради того, чтобы украсить родной город очередным произведением граффити. Художника Трейна по праву можно назвать одним из самых преданных своему делу граффитистов, ведь мало кто согласится каждый день рисковать жизнью только ради того, чтобы расписать краской стену. Или это стоит того, чтобы стать одним из признанных мастеров граффити?
Процесс рисования граффити максимально приближен к реальному: стоит остановить руку с баллончиком, как тут же появляются потеки краски
Наносите в драках удары кулаками и ногами, совершайте захваты, используйте подручные средства в качестве оружия
Набор инструментов включает трафареты, аэрозольные баллончики, маркеры, а также валики для покраски
www.akella.com
PC DVD ROM
ecko unltd.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла





Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,

COSSACKS II: BATTLE FOR EUROPE



FORBIDDEN SIREN 2



NARUTO: ULTIMATE NINJA



PC

	15.06	Champion Dreams: First to Ride	Ubisoft	США
	15.06	Ship Simulator 2006	Lighthouse	Европа
	16.06	Glory of the Roman Empire	Ascaron	Европа
*	16.06	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа
*	19.06	Cossacks II: Battle for Europe	CDV Software	США
	19.06	Hard Truck: Apocalypse	Buka	США
	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
*	23.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	23.06	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	23.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	Европа
	23.06	Pro Cycling Manager	Focus Home	Европа
	23.06	Wildlife Park 2	Deep Silver	Европа
	30.06	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
	30.06	Playboy the Mansion: Private Party	Hip Games	США
*	30.06	Titan Quest	THQ	Европа
	07.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
*	07.07	Prey	2K Games	Европа
	11.07	Vanguard: Saga of Heroes	Microsoft	США
*	12.07	Mage Knight Apocalypse	Namco Bandai	США
	14.07	Cars	THQ	Европа

PlayStation 2

	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
	23.06	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
	23.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	23.06	Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Европа
*	23.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	23.06	Forbidden Siren 2	SCEE	Европа
*	23.06	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	23.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	Европа
	26.06	Naruto: Ultimate Ninja	Namco Bandai	США
	27.06	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
	27.06	Ruff Trigger: Vanocore Conspiracy	SVG Distribution	США
	30.06	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
	30.06	Eagle Eye Golf	505 Game Street	Европа
	30.06	James Pond: Robocod	Play It!	Европа
*	30.06	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Европа
	30.06	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
*	30.06	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Ghostlight	Европа
	30.06	Super Monkey Ball Adventure	Sega	Европа
	30.06	World Super Police	Jaleco	Европа
	07.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
*	07.07	Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Европа
	09.07	Dance Factory	Codemasters	Европа
	14.07	Cars	THQ	Европа

GameCube

23.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
23.06	Pac-Man World 3	Namco	Европа
30.06	Super Monkey Ball Adventure	Sega	Европа
04.07	Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
14.07	Cars	THQ	Европа

Xbox

	20.06	Crusty Demons	Evolved Games	США
	20.06	IndyCar Series	Codemasters	Европа
	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
*	23.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	23.06	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	30.06	Army Men: Major Malfunction	Global Star	Европа
	30.06	IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	Bethesda Softworks	США
*	30.06	Richard Burns Rally	Sci	США
	07.07	Monster House	THQ	Европа
*	07.07	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	Европа
	07.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
	14.07	Cars	THQ	Европа

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.





Xbox360

	01.06	Metronome	Team Tarsier	Европа
	23.06	Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Европа
	30.06	MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology	THQ	Европа
*	07.07	Chromehounds	Sega	Европа
*	07.07	Prey	2K Games	США
*	11.07	Over G Fighters	Ubisoft	США
*	14.07	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа

GBA

*	15.06	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США
*	16.06	Mega Man Battle Network 6 Cybeast Falzar	Capcom	Европа
*	16.06	Mega Man Battle Network 6 Cybeast Gregar	Capcom	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
*	27.06	Summon Night: Swordcraft Story 1	Atlus	США
	07.07	Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Европа
	07.07	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	Европа
	10.07	W.I.T.C.H.	Disney	Европа
	11.07	Battle B-Daman	Atlus	США
	14.07	Cars	THQ	Европа

DS

	16.06	ATV: Road Frenzy	Majesco	Европа
	16.06	Miss Spider: Harvest Time Hop and Fly	The Game Factory	Европа
	16.06	Monopoly, Boggle, Yahtzee, Battleship	Atari	Европа
	16.06	Monster Trucks DS	Majesco	Европа
*	16.06	Nintendogs: Dalmatian and Friends	Nintendo	Европа
	16.06	Tamatotchi Collection: Corner Shop	Bandai	Европа
	20.06	Break'Em All	D3	США
	20.06	Sudoku Mania	UFO Interactive	США
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	26.06	Sudoku Gridmaster	Nintendo	США
	27.06	Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie & the Amp	D3	США
	27.06	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	США
*	30.06	New Super Mario Bros.	Nintendo	Европа
	07.07	Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Европа
*	07.07	Big Brain Academy	Nintendo	Европа
*	07.07	Electroplankton	Nintendo	Европа
	07.07	Puyo Pop Fever	Ignition	Европа
	11.07	Freedom Wings	Taito	США
	14.07	Cars	THQ	Европа

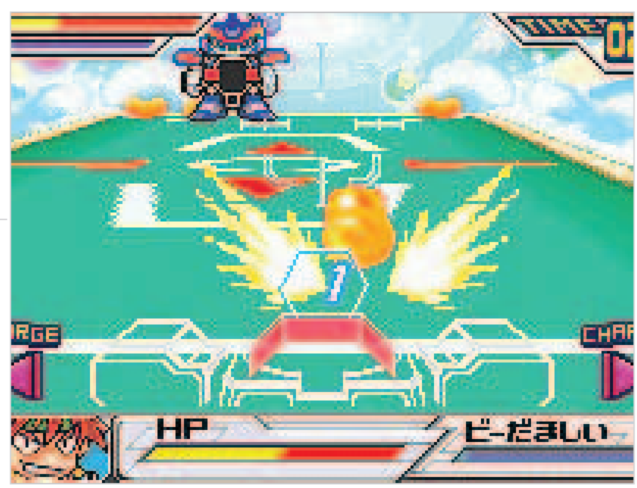
PSP

*	16.06	PoPoLoCrois	Konami	Европа
*	16.06	Talkman Euro	SCEE	Европа
*	20.06	The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch	Namco Bandai	США
	20.06	Ultimate Board Game Collection	Valcon	США
*	21.06	Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Европа
*	23.06	Loco Roco	SCEE	Европа
	23.06	PQ: Practical Intelligence Quotent	D3	Европа
	23.06	Tenchu: Time of the Assassins	Sega	Европа
	23.06	World Tour Soccer 2	SCEE	Европа
	27.06	World Tour Soccer '06	SCEA	США
	30.06	Free Running	Sony Online	Европа
*	30.06	Juiced: Eliminator	THQ	Европа
	30.06	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
*	30.06	NBA Ballers: Rebound	Midway	Европа
*	30.06	Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа
*	03.07	The Godfather	Electronic Arts	Европа
	07.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
	07.07	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	Европа
	07.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
	14.07	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Европа
	14.07	Cars	THQ	Европа

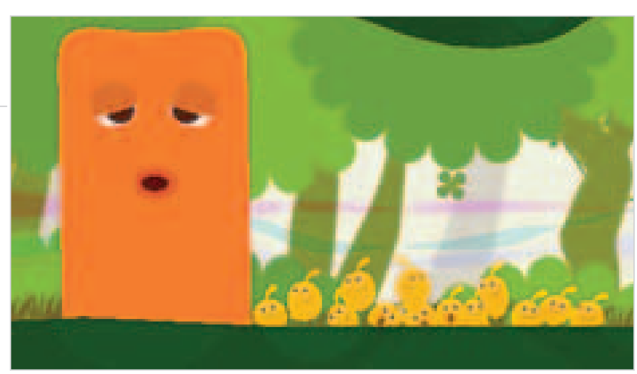
CHROMEHOUNDS



BATTLE B-DAMAN



LOCO ROCO



TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

Изменения в хит-парадах – наш комментарий

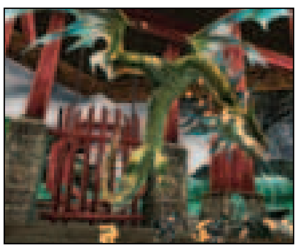
Несомненно, главное событие нынешних хит-парадов – грандиозный дебют пятых «Героев», занявших первое место по продажам PC-игр в Великобритании и первые два места в jewel-чарте «Союза». Событие, надо сказать, весьма предсказуемое, равно как и (кратковременное, надо полагать) появление в британских консольных хит-парадах поделок по свежевышедшим фильмам про Людей Икс и Код Да Винчи. Из отечественных новинок также стоит отметить наконец-то локализованную спустя десятилетие постъядерную ролевушку Fallout 2, из зарубежных – долгострой Urban Chaos: Riot Response, неплохо продающийся в Европе, и новую часть футбольного симулятора от Konami, доминирующем в японских чартах продаж на пару с добравшимся-таки до Страны восходящего солнца двухэкранным «Тетрисом». В остальном же хит-парады могут похвастаться завидной стабильностью.

В редакции главными хитами стали Metroid Prime: Hunters и Guild Wars: Factions. Дело в том, что мы все очень ждали заточенный под мультиплеер шутер от первого лица для DS. На днях собрались всем коллективом, разобрали редакционные приставки и с большим удовольствием устроили Deathmatch в Metroid Prime: Hunters. Подробнее о наших впечатлениях можно прочитать в рецензии.

Что касается Guild Wars, то оригинальная игра была одной из лучших MMORPG на рынке, а дополнение к ней не менее привлекательно. Рекомендуем!

Редакция «СИ» рекомендует...

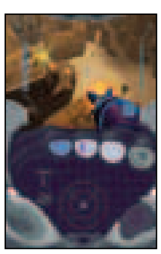
PC




◉	1	Guild Wars: Factions
▲	2	Dreamfall: The Longest Journey
▼	3	Heroes of Might & Magic V
▼	4	The Elder Scrolls IV Oblivion
▲	5	Tomb Raider: Legend
◉	6	Hitman: Blood Money
▼	7	SpellForce 2: Shadow Wars
▲	8	SiN: Episodes
▼	9	Galactic Civilizations 2: Dread Lords
▼	10	Dungeons & Dragons Online: Stormreach

КОНСОЛИ





▲	1	Metroid Prime Hunters	DS
▲	2	Tomb Raider: Legend	PS2, GC, Xbox, PSP, Xbox 360
▼	3	Black	PS2, Xbox
▼	4	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2
▼	5	Grandia III	PS2
⊖	6	Tourist Trophy	PS2
◉	7	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
◉	8	Hitman: Blood Money	PS2, Xbox
◉	9	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	PS2
◉	10	Lemmings	PSP

Комментарии:

В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. К продажам в России это не имеет никакого отношения. Важно, что мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Европейские хит-парады – самые популярные платформы

PC




◉	1	Heroes of Might & Magic V	Ubisoft
◉	2	Guild Wars: Factions	NCSoft
▲	3	Championship Manager 2006	Eidos
▼	4	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts
▼	5	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
⊖	6	The Sims 2	Electronic Arts
▼	7	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
⊖	8	Football Manager 2006	Sega
▼	9	World of Warcraft	Vivendi
⊖	10	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts

PS2




⊖	1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
▲	2	Tomb Raider: Legend	Eidos
▲	3	Buzz! The Big Quiz	SCEE
▼	4	The Godfather	Electronic Arts
◉	5	The Da Vinci Code	Take 2
◉	6	X-Men: The Official Game	Activision
▼	7	Championship Manager 2006	Eidos
▼	8	FIFA Street 2	Electronic Arts
◉	9	Urban Chaos: Riot Response	Eidos
▼	10	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi

Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.game-post.ru).

Обозначения

▲ **игра поднялась в хит-параде**

▼ **игра опустилась**

◉ **впервые попала**

⊖ **позиция не изменилась**

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I

Сеть магазинов «СОЮЗ»

PS2

1. Tekken 5
2. Black
3. God of War (Platinum)
4. Tomb Raider: Legend
5. Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)
6. Killzone (Platinum)
7. Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare
8. Formula One 05 (Platinum)
9. Burnout 3: Takedown (Platinum)
10. The Godfather

PC (Box)

1. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
2. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
3. The Sims 2: Ночная жизнь
4. Guild Wars: Factions
5. The Godfather
6. The Sims 2 (русская версия)
7. World of Warcraft
8. The Sims 2: Университет
9. Silent Hill 3
10. Warcraft 3: Reign of Chaos

PC (Jewel)

1. Heroes of Might & Magic 5 (DVD)
2. Heroes of Might & Magic 5 (CD)
3. Fallout 2
4. Звездный десант
5. Tomb Raider: Legend
6. Принц Персии: Два трона
7. Шорох
8. The Movies: Фабрика грез
9. Psychonauts
10. Advent Rising

PSP

1. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2. Daxter
3. The Sims 2
4. Need for Speed Most Wanted 5-1-0
5. Tom Clancy's Splinter Cell Essentials
6. SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo
7. Pursuit Force
8. Worms: Open Warfare
9. Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
10. Harry Potter and the Goblet of Fire

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

ГОРБУШКА

PS2

1. Black
2. Tomb Raider: Legend
3. Tekken 5
4. Driver: Parallel Lines
5. Resident Evil 4
6. Grand Theft Auto: San Andreas
7. Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
8. God of War
9. Sonic Heroes
10. Call of Duty 2: Big Red One

Хит-парад составлен на базе данных о продажах в магазинах комплекса «Горбушка» в Москве.

Европейские хит-парады

GC

1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
3	Mario Smash Football	Nintendo
4	Mario Party 7	Nintendo
5	Sonic Riders	Sega
6	X-Men: The Official Game	Activision
7	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
8	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi
9	FIFA Street 2	Electronic Arts
10	The Sims 2	Electronic Arts

Xbox

1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Urban Chaos: Riot Response	Eidos
3	Championship Manager 2006	Eidos
4	Tomb Raider: Legend	Eidos
5	The Da Vinci Code	Take 2
6	The Godfather	Electronic Arts
7	X-Men: The Official Game	Activision
8	Black	Electronic Arts
9	FIFA Street 2	Electronic Arts
10	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft

Xbox 360

1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Project Gotham Racing 3	Microsoft
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
4	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
5	Fight Night Round 3	Electronic Arts
6	X-Men: The Official Game	Activision
7	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts
8	Tomb Raider: Legend	Eidos
9	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft
10	Top Spin 2	Take 2

Nintendo DS

1	Animal Crossing: Wild World	Nintendo
2	Pokemon Link!	Nintendo
3	Metroid Prime: Hunters	Nintendo
4	Tetris DS	Nintendo
5	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo
6	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi
7	Sonic Rush	Sega
8	The Sims 2	Electronic Arts
9	Mario Kart DS	Nintendo
10	Trauma Center: Under the Knife	Nintendo

PSP

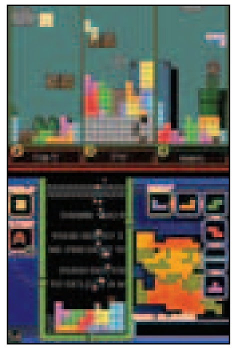
1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Pro Evolution Soccer 5	Konami
3	Monster Hunter Freedom	Capcom
4	Daxter	SCEE
5	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take
6	Football Manager Handheld	Sega
7	SOCOM: US Naby SEALs Fireteam Bravo	SCEE
8	Lemmings	SCEE
9	Worms: Open Warfare	THQ
10	Pursuit Force	SCEE

Комментарии:

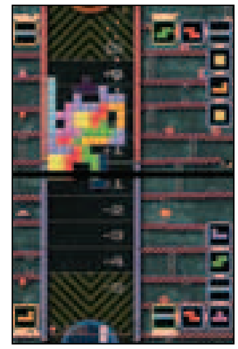
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ







1	Tetris DS	Nintendo	DS
2	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
3	World Soccer Winning Eleven 10	Konami	PS2
4	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
5	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
6	Pokemon Rangers: Diamond-Pearl eno Michi	Nintendo	DS
7	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
8	Mario Kart DS	Nintendo	DS
9	Mother 3	Nintendo	GBA
10	Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken	Square Enix	PS2

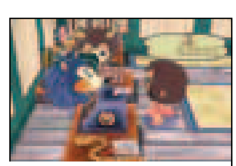
FIFA World Cup Germany 2006 (Xbox 360)





Animal Crossing (DS)





Animal Crossing (DS)





Black (PS2)

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

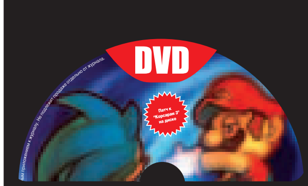
Три одинаковые буквы

Е3 стала событием не только в индустрии, но и на нашем диске. Все наши обычные материалы в ужасе разбегаются, освобождая место для репортажа о выставке. Помните, как в прошлом номере «Банзай!» переехал на РС-часть от греха подальше? Нашему редактору Семену пришлось доблестно отражать атаки разгневанных анимешников. Благо, освоенные им в детстве приемы ниндзюцу эффективны даже против парней, косплеящих Клауда из FFVII. Особенно жестоко пришлось тем, у кого и вовсе нет дома компьютера – «Банзая» в предыдущем номере для них просто не было. Мы, в свою очередь, лишь можем просить вас отнестись с пониманием к временным пертурбациям и не присылать в редакцию писем со спорами сибирской язвы, зомби, запрограммированных на убийство Врена, и сюрикены смазанные ядом, – у нас их уже целая коллекция.



Денис «SpaceMan» Никишин

НА ВИДЕОЧАСТИ



ОКОЛО **25** МИНУТ РЕПОРТАЖА С Е3

РОВНО **4** ВИДЕО-ПРЕВЬЮ

РОВНО **25** ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

Токио глазами геймеров,

часть 4

В данном выпуске мы покажем вам интервью с разработчиками из Game Republic. Именно эти люди в свое время подарили нам Street Fighter II и Final Fight. Вслед за нами вы узнаете, какими именно проектами студия собирается радовать будущих владельцев PS3.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Видеопревью
Okami (PS2)
Naughty Dog Project (рабочее название, PS3)
Test Drive: Unlimited (Xbox 360)

Видеообзоры
24: The Game (PS2)
FIFA 2006 (PC, клип)
Final Fight: Streetwise (PS2)
Half-Life 2 (Xbox)
Heroes of Might and Magic 5 (PC)
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)

Special
Е3 – Спецрепортаж, часть 2
Токио глазами геймеров, часть 4

ВидеоФакты
Battlefield 2: Armored Fury (PC)
Blade Storm: Hundred years war (PS3)
Broken Sword: Angel of Death (PC)
Call of Juarez (PC, Xbox)
Coded Arms Assault (PS3)
Culdcept Saga (Xbox 360)
Dirty Harry (PS3, Xbox 360)
Eight Days (PS3)
Elveon (PC, PS3, Xbox 360)
Gitaroo Man Lives! (PSP)
Half-Life 2 Episode One (PC)
Huxley (PC, Xbox 360)
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy (PlayStation 2, PlayStation Portable, PC, Xbox, Xbox 360, GameCube, DS)
Lunar Knights (DS)
Marvel Ultimate Alliance (PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox, Xbox 360, GBA)
Medal of Honor: Airborne (PC, PS2, PS3, Wii, Xbox 360, Xbox)
Mobile Suit Gundam (PS3)
Monster Kingdom (PS3)
Alliance: Secret War (PC)
The Club (PS3, Xbox 360)
Naruto: Ultimate Ninja (PS2)
Rayman Raving Rabbids (PS3, Xbox 360, Xbox, Wii)
Unreal Tournament 2007 (PC, PS3)
WarioWare: smooth moves (Wii)
Splinter Cell: Double Agent (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GC)

Банзай!
One Piece, 6-й опенинг
Naruto, 8-й опенинг
Bleach, 4-й опенинг
Клип Expectations по аниме Initial D

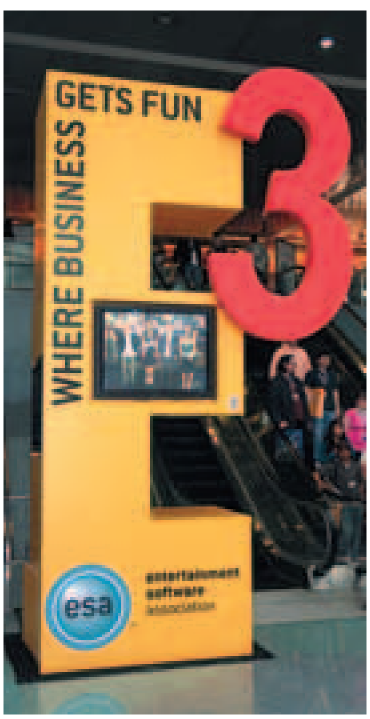
СПЕЦРЕПОРТАЖ

РЕПОРТАЖ С Е3, часть 2



В прошлом номере мы рассказали вам о приставках нового поколения. Теперь же пришло время рассказать о Е3 в целом. Приготовьтесь, вас ожидает настоящий тур по выставке. Сначала вы увидите, как выглядела Е3 в этом году, увидите стенды компаний, выступавших там. Конечно же, и в этом году выставка разлилась водопадом анонсов новых игр. Поэтому мы отобрали более 50 лучших из них – специально для вас. Разумеется, не обошлось и без интервью с разработчиками. Еще мы расскажем, чего ждать в будущем от онлайн-развлечений. И девушки, девушки, девушки...



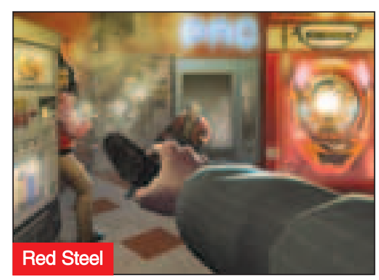



Splinter Cell: Double Agent

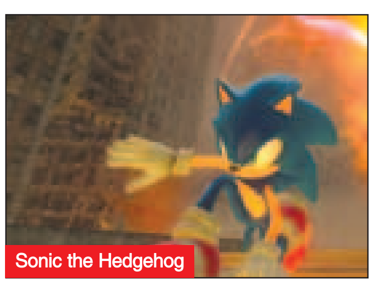
Уже совсем скоро Сэм Фишер попробует поработать на две стороны сразу.


Assasin's Creed

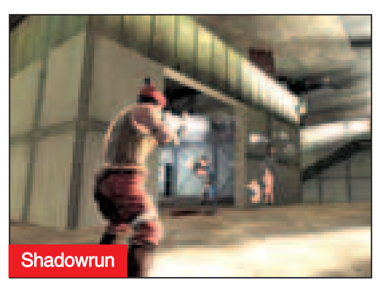
Новый stealth action от Ubisoft Montreal – создателей серии Splinter Cell.


Red Steel

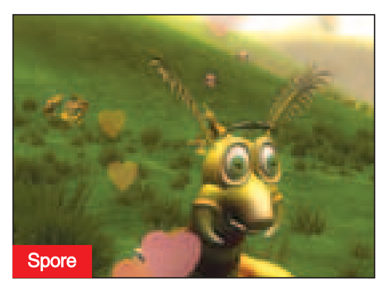
Геймпад Wii и режет, и стреляет. Наконец-то грядет революция в жанре FPS?


Sonic the Hedgehog

Сверхзвуковой еж спешит перебраться на консоли нового поколения!


Shadowrun

Новый проект в позабытой вселенной Shadowrun. А мы уже и не ждали!


Spore

Разводить человечков приелось? Руководите всем процессом эволюции!

БАНЗАЙ!

One Piece

В нашем любимом «пиратском» эпике о дружбе и мечтах начался новый сезон. 264 серии позади, а One Piece и не думает надоедать.



Naruto

А вот ниндзя-боевик Naruto к 180-му эпизоду впал в маразм. Сам сериал смотреть невозможно, и только опенинг опять на высоте.



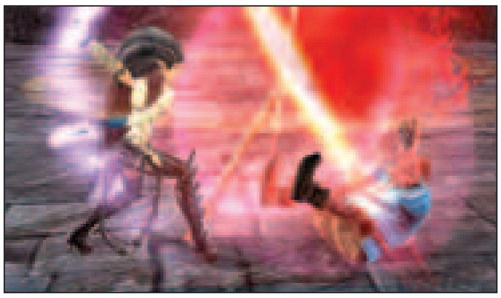
PRO ДИСК ВИДЕОЧАСТЬ

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Иногда мы делаем музыкальные клипы на основе свежих игр.

Heroes of Might and Magic V



Великие и ужасные HoMM V – под пристальным взором «СИ». Достойна ли игра своих предшественников?

24: The Game



К сожалению, в прошлый раз Джек Бауэр был занят. Зато теперь мы поминутно разобрали все 24 часа!

Half-Life 2 (Xbox)



Рецензию вы могли прочесть в прошлом номере, но все же лучше один раз увидеть. Вот и смотрите!

FIFA 2006 World Cup (PC, клип)



Приуроченный к чемпионату мира очередной футбол от EA. Пусть музыка говорит за нас. Танцуют все!

Final Fight: Streetwise



Сбитые кулаки, поломанные биты и ритмы хип-хопа. Удалось ли Capcom повторить былой успех?

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs



Техника, огромные карты и качественный однопользовательский режим. И, конечно, коллективные сражения!

ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- Battlefield 2: Armored Fury (PC)
- Blade Storm: Hundred Years War (PS3)
- Broken Sword: Angel of Death (PC)
- Call of Juarez (PC, Xbox)
- Coded Arms Assault (PS3)
- Culdcept Saga (Xbox 360)
- Dirty Harry (PS3, Xbox 360)
- Eight Days (PS3)
- Elveon (PC, PS3, Xbox 360)
- Gitaroo Man Lives! (PSP)
- Half-Life 2 Episode One (PC)
- Huxley (PC, Xbox 360)
- Lego Star Wars 2 The Original Trilogy (PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360, GameCube, DS)
- Lunar Knights (DS)
- Marvel Ultimate Alliance (PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox, Xbox 360, GBA)
- Medal of Honor: Airborne (PC, PS2, PS3, Wii, Xbox 360, Xbox)
- Mobile Suit Gundam (PS3)
- Monster Kingdom (PS3)
- Alliance: Secret War (PC)
- The Club (PS3, Xbox 360)
- Naruto: Ultimate Ninja (PS2)
- Rayman Raving Rabbids (PS3, Xbox 360, Xbox, Wii)
- Unreal Tournament 2007 (PC, PS3)
- WarioWare: Smooth Moves (Wii)
- Splinter Cell: Double Agent (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GameCube)

ВИДЕОПРЕВЬЮ

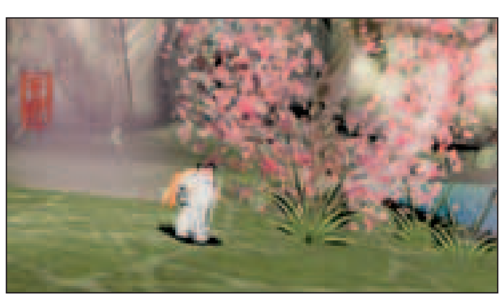
Превью бывают не только в журнале (рубрика «В разработке»), но и на диске. Специально для вас мы разыскиваем самое лучшее видео и даем голосовые комментарии.

Test Drive Unlimited



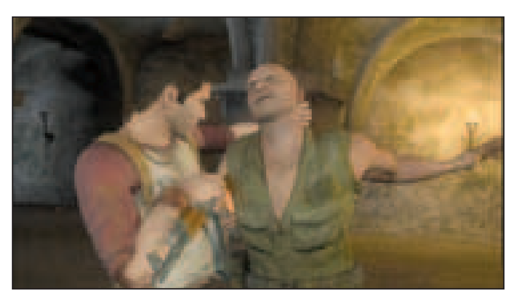
Демо-версия долгожданной игры – это всегда событие. Мы всласть накатались по виртуальным дорогам Америки и делимся впечатлениями с вами!

Okami



Выкладываем обещанное видеопревью о похождениях богини Аматэрасу, не попавшей в прошлый номер из-за объемного материала с E3. Исправляемся!

Naughty Dog Project (рабочее название)



На прошедшей E3 мы стали свидетелями потрясающего ролика – джунгли, наемники и большие пушки. Похоже, у FarCry нашелся достойный преемник.

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Так получается, что лето – самое застойная пора в игровой индустрии. Уставшие после очередной E3 разработчики быстренько собирают чемоданы и отправляются на отдых. Как же приятно, что некоторые благородные люди перед отъездом оставляют уважаемой публике что-нибудь интересненькое. Так и получилось в этот раз – раздел демо-версий пестрит свеженькой демкой Hitman: Blood Money, а заодно и Darkstar One. Давненько мы не видели достойных космосимов (серия X не в счет, да и нечего монополизировать жанр). Кроме того, снова настоятельно рекомендуем заглянуть в раздел Widescreen, где притаился трейлер о похождениях самого известного рыжего кота на свете. Ну и, как всегда, вас ожидает самая свежая подборка всевозможных дополнений, патчей и других полезностей. Оставайтесь с нами!



Александр «Ха-Ха» Устинов

НА PC-ЧАСТИ



ТРЕЙЛЕРЫ К 4 ФИЛЬМАМ

РОВНО 2 ДЕМО-ВЕРСИИ

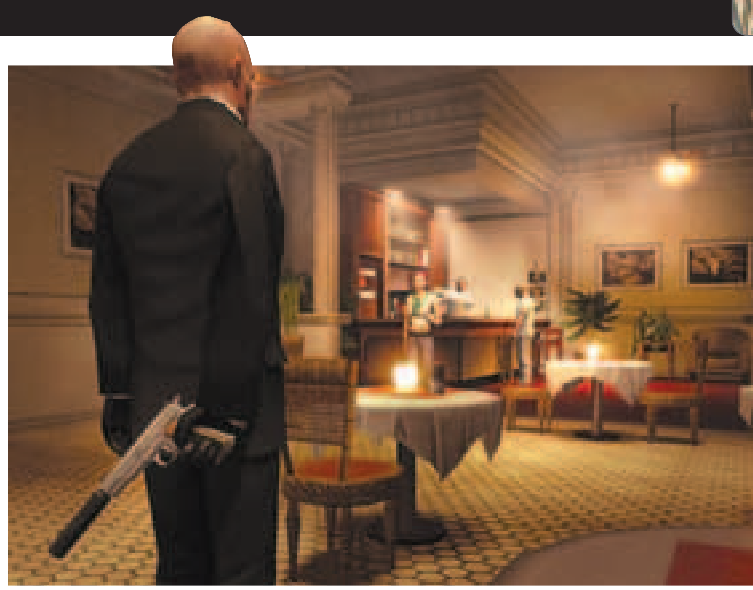
ТРЕЙЛЕРЫ К 12 ИГРАМ



ДЕМО-ВЕРСИИ

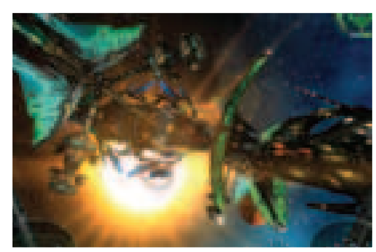
Hitman: Blood Money

Главный герой вновь работает на агентство ICA, которое почему-то стало слишком часто терять своих сотрудников. В конце концов связь с работодателем прерывается, и Агент 47 понимает, что теперь «заказали» его самого... Демо-версия содержит первую миссию игры – «Смерть шоумена». Вы должны уничтожить владельца парка развлечений, по вине которого погиб сын вашего заказчика. Кстати, охранники стали более сообразительными, а одна-единственная капля крови на вашей одежде может выдать вас с потрохами.



Darkstar One

Управляйте звездным истребителем в завораживающих космических баталиях. Для вас – система усовершенствования летательного аппарата: от различных ускорителей до сверхмощных пушек и лазеров. Достойная графика, отлично прорисованы модели космических кораблей. В демо-версии доступна только одна миссия.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- Hitman: Blood Money
- Darkstar One

Дополнения для:
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- F.E.A.R.
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

Патчи для:
- Корсары III v1.4 Rus
- Age of Empires III v1.07 Eng
- Age of Empires III v1.07 Rus
- Battlefield 2 v1.3
- F.E.A.R. v1.05 Rus
- Fallout 2 v2.02 Rus
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.06
- Hearts of Iron 2: Doomsday v1.2
- Hitman: Blood Money v1.1
- Stubbs the Zombie v1.0.2 Rus
- The Longest Journey v.1.57
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.04 Eng
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.04 Rus
- Tomb Raider: Legend v1.2
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines v2.3 unofficial

Widescreen:
- Garfield 2: A Tail of two kitties
- Pulse
- Nacho Libre
- Superman Returns

Видеоролики:
- Atlantis
- Одиссея капитана Блада
- Evidenc: The Last Ritual
- Guild Wars Factions
- Jaws Unleashed
- King of Fighters XI
- Legend of Heroes 2
- Phantasy Star Universe
- Race Driver 2006
- Spore
- Scarface: The World is Yours
- Hotel Dusk: Room 215

Бонусы:
- Старые номера «СИ»
- Скины для плеера WinAmp
- Рубрика «Юмор»
- Рубрика Fighting Video

Галерея:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

PSP-Zone:
- Прошивка версии 2.71
- Демо-версия игры Kazuo
- Демо-версия игры Loco Roco
- Трейлер игры Metal Gear Solid: Portable Ops
- 50 Мбайт полезных программ
- Обои для рабочего стола

WIDESCREEN

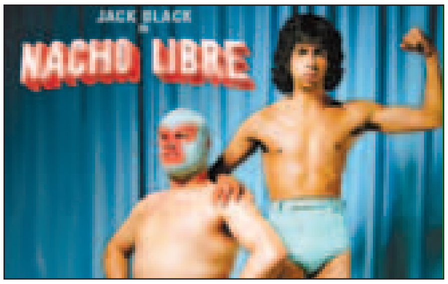
Трейлеры ближайших кинопремьер

Garfield 2: A Tail of Two Kitties



Он толстый, он рыжий, и он от усов до хвоста циничный. Да, все верно – это Гарфилд. Кинопохождения одного из самых известных котов современности продолжатся этим летом.

Nacho Libre



Что делать монастырскому повару, чтобы спасти свой приход от нищеты? Правильный ответ: «податься в респеры»! Смотрите на нашем диске рекламный трейлер безумной комедии.

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца

Прошивка: 2.71 (UK)
Бонус-контент для: Exit, WipeOut, Fired Up!
Демо-версии: Kazuo, Loco Roco
Видеоролик: Metal Gear Solid: Portable Ops
А также: полезные программы, обои, save-файлы, музыка и многое другое!



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ВИДЕОРЕПОРТАЖ

GameLand Awards, заключительная часть

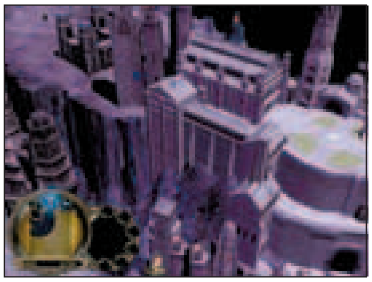
Мы вновь выкладываем часть ролика с церемонии Gameland Award 2. В прошлый раз из-за неисправности кодека сильно «запаздывал» звук. Теперь этот недочет исправлен, и вы сможете как следует насладиться тем, что происходило в Центральном Академическом Театре Советской Армии двадцать пятого февраля 2005 года.



Напоминаем, что всех читателей «Страны Игр» взяла под свою защиту Лаборатория Касперского. На диске вы найдете дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0 и электронный файл-ключ, дающий право бесплатного использования в течение целого месяца (необходим в процессе инсталляции). В следующем номере (через две недели) мы обновим их, дав вам новые тридцать дней защиты от вирусов. А через месяц – снова выложим дистрибутив и ключ.

ДОПОЛНЕНИЯ

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

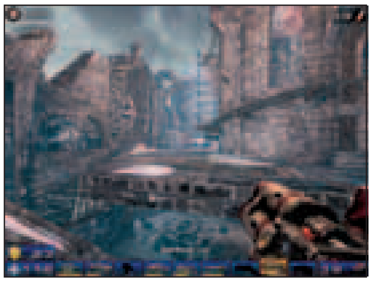
Как и в случае с Call of Duty 2, поклонники The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II начали выкладывать дополнения к своей любимой игре в массовом порядке. В прошлый раз было всего две карты, теперь их уже пять. Более того, в подборку попал BFME2 Xnode Map Pack – набор, содержащий еще три отлично проработанные карты. Также очень советуем взглянуть на такие вещи, как Hobbit Hills Golf & Country Club и Minas Tirith The White City. Последняя работа наиболее примечательна тем, что игроку приходится оборонять огромный город, где особо и не отстроишься. Не меньший интерес вызывает и карта Demmig, где игроку вообще ничего не надо строить. Периодически предоставляется денежная помощь, которой необходимо правильно воспользоваться.

Battlefield 2




Наступило лето, и начали появляться первые модификации для Battlefield 2. Как мы и предсказывали, для их появления потребовался почти год, и даже сейчас создатели раскрывают лишь малую часть того, что нас ждет позднее. Но лиха беда начало! Предлагаем вашему вниманию Battlefield 1918/2 Airshow V2, тестовую версию одной из наиболее интересных модификаций. В отличие от других модостроителей, разработчики Battlefield 1918/2 взяли за основу боевые действия Первой мировой. Battlefield 1918/2 Airshow V2 содержит часть самолетов, которые будут доступны в полной версии, а также несколько карт, где их можно протестировать. Каждый из самолетов проработан максимально подробно, Battlefield 1918/2 по этому показателю может дать фору иным авиасимуляторам.

Unreal Tournament 2004

Открывает нынешнюю подборку обновленная версия отличного мода под именем Defence Alliance 2. Напомним, что под этим названием скрывается попытка реанимировать старый добрый Team Fortress. И речь тут не о кальке знаменитой модификации, а о переосмыслении самой концепции FT – с совершенно новым дизайном и кучей новых вещей. Снайперы, к примеру, вместе с винтовками получают форму-невидимку, инженер больше не «мальчик при турелях», да и сами бои стали куда более ожесточенными. Одним словом, любители TF обязательно останутся довольны. Кроме этого вас ждет очень приличная подборка из десятка зажигательных карт: ctf_ARK TwistedBase, dm_1on1-Altar, dm_1on1-HoleIsland2 SXDT, dm_1on1-Staunch, dm_Aeris, dm_ColdLazarus, dm_Conveyor2k4-XGT, dm_Gaia][v1.1, dm_Liquidspace и dm_Mannix03.

Call of Duty 2




Как мы и говорили в прошлый раз, после появления нового патча наблюдается всплеск активности сообщества в отношении Call of Duty 2. Если раньше можно было ожидать максимум две-три карты (да и то – лишь переделки одиночных локаций), то теперь полностью самостоятельные работы пошли валом. Сегодня вас ждут пять отличных карт.
Первая, mp_Battlelines, представляет собой открытую местность, располагающую к траншейным войнам. Создатели mp_Boneville France, mp_Chateau le Castel и mp_Das Schlumpfdorf предлагают бои в городских условиях, причем антураж каждой из них отлично проработан. Особенно удалась mp_Das Schlumpfdorf: помимо всего прочего, эта карта отличается весьма внушительными размерами. Замыкает пятерку mp_Desert Snipe, очень неплохая работа – настоящий подарок для снайперов.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

Macromedia Dreamweaver 8.0

Новая версия одного из самых лучших HTML-редакторов. Огромное количество инструментов позволит вам реализовать все задумки по созданию собственного сайта – оформите страничку в современных тонах! Программа легко управляется со скриптами, также имеются подробные настройки приложений под различные браузеры. Удобно и просто.

R-Undelete 2.1 build 121055

Программа, с помощью которой вы сможете восстановить поврежденные или удаленные файлы. Поддерживает работу в файловых системах FAT, NTFS, NTFS5, Ext2FS. Отличительной чертой утилиты является ее эффективность. Если вы утеряли важные для вас документы или вирус уничтожил ваши файлы, срочно устанавливайте эту программу!

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

Fallout 2 v2.02 Rus

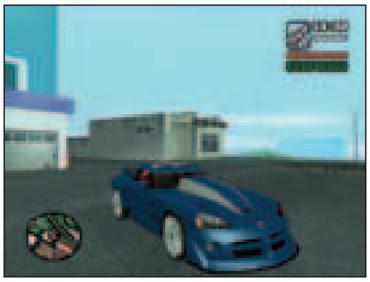
Исправлены ошибки с обращением к персонажу-женщине, откорректированы боевые сообщения, исправлены несколько багов оригинальной игры, поправлены описания навыков и так далее.

Hitman: Blood Money v1.1

Позволяет запускать игру на видеокартах с функцией SLI, правит связанные с производительностью баги, в первую очередь – для уровня графики LOW.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

GTA: San Andreas





Очередная подборка лучших машин для GTA: San Andreas за этот месяц – на сей раз набралось аж 15 штук. Для любителей больших грузовиков мы приготовили прекрасно проработанный магистральный тягач Navistar International 9800. Тех, кто предпочитает спортивные машины, тоже не обделим: для вас – такие автомобили, как Caterham Super Seven, Ferrari F430, Lamborghini Miura SVR JOTA, Nissan Skyline GT-R 34 и Vector M12. Особенно выделяется среди этого списка Dodge Viper SRT-10 Killer and ZK style: эта работа показывает, до чего могут дойти любители экстремального тюнинга.
Также в подборке нашлось место и внедорожникам, таким как Land Rover Discovery 2 и Chevrolet Suburban.

Operation Flashpoint: Resistance





В этот раз поклонников Operation Flashpoint: Resistance ожидает четыре дополнения, причем три из них относятся к авиатехнике. Наиболее интересным мы сочли SCARs SU-30 v1.0: прекрасно проработана модель двухместного многоцелевого истребителя СУ-30. Не менее интересен комплект, содержащий различные версии многоцелевого вертолета UH-1: сюда вошли целых две модификации, UH-1N и UH-1Z; каждая доступна как в транспортной, так и в боевой версии (новые модели пилотов прилагаются). Еще больший интерес вызывает RAF Chinook CH-47 HC.2. Этот вертолет способен транспортировать не только пехоту, но и технику. И напоследок мы предлагаем Astros II, бразильскую систему залпового огня, оборудованную бронированной кабиной.

Half-Life 2





Казалось бы, что может быть более нестандартным, чем мод Eclipse, в котором вместо оружия игрок должен был использовать телекинез? Как выяснилось, реально сделать еще более необычную вещь. Встречайте модификацию Absence v1.0. Как и Eclipse, данный мод сделан с видом от третьего лица, и играть вновь придется за девушку (точнее, за девочку), но *такого* для Half-Life 2 вы еще точно не видели. Это уже даже не экшн, а самый натуральный квест с аркадными элементами. Главная героиня Absence v1.0 ни разу не убьет ни одного монстра, зато ей предстоит разобраться с хитрой системой, открывающей дверь, починить машину по производству горшков и даже научиться управлять паровозом. Конечно, модификация получилась весьма специфичной, да и, прямо скажем, не самой проработанной в плане графики, зато свежей и очень необычной.

rFactor

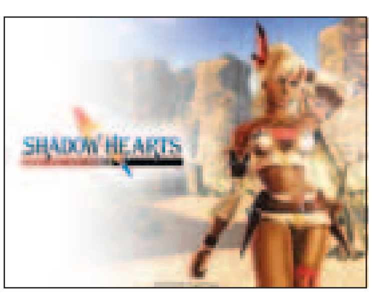




Поклонники rFactor на этот раз могут опробовать сразу два мода.
Первый – McGregor Porsche GT3 Challenge – посвящен монокубковому чемпионату на знаменитых Porsche 911, причем не простых, а модификации GT3. Эти машины изначально создавались не столько для трасс общего пользования, сколько для гонок, а посему они значительно легче и лучше управляются. Впрочем, Porsche всегда остается Porsche; надо быть начеку и помнить, что двигатель у него сзади – шансы закрутиться волчком весьма высоки.
Второй мод – Seat Leon Challenge & Privateers Mod – также монокубковый, но посвящен соревнованиям на хэтчбеках Seat Leon. Конечно, не Porsche GT3, но и вялой эту машину не назовешь.
А на десерт вас ждут две отличные трассы –- Bahrain 2005 и Barbagallo Raceway v1.0. Попутного ветра!

ГАЛЕРЕЯ

На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



Обои для рабочего стола



Иллюстрации



Скриншоты



...и многое другое!

СОНИК ПРОТИВ



Авторы:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Максим Поздеев
bw@gameland.ru

МАРИО



Соник и Марио с начала девяностых вели ожесточенную войну за сердца и кошельки геймеров. Но если водопроводчик от Nintendo стабильно показывал отменный результат, то синий ежик Sega нечасто выдерживал заданный конкурентом темп. Великолепный старт на Sega Mega Drive сменился полным провалом на Sega Saturn. Триумфальное возвращение в Sonic Adventure на Sega Dreamcast ненадолго вывело Соника на первый план, но с каждой новой игрой интерес к нему угасал. Пожалуй, крайней точкой падения стала игра Shadow the Hedgehog, собравшая все самое плохое, что только есть в сериале. Казалось, что тухлые середнячки, вроде Sonic Riders, и попытки скопировать достижения прошлых лет в духе Sonic DS – все, на что способны нынешние пастухи синего ежика. Однако на E3 этого года был представлен Sonic the Hedgehog нового поколения, по всеобщему мнению, ставший одной из лучших игр выставки. Эксклюзивные игры о Сонике готовятся для Nintendo Wii и Sony PSP.
В то же время, не дремлет и Nintendo. Сигеру Миямото чуть ли не официально признал, что Super Mario Sunshine для GameCube была лишь обычным продолжением Mario 64 и не предложила ничего по-настоящему нового. А вот Super Mario Galaxy для Wii – совсем другое дело! Уже вышедший на Nintendo DS платформер New Super Mario Bros. продемонстрировал, какими компания видит двухмерные игры о Марио. Наконец, неожиданно для всех Nintendo анонсировала новую игру сериала эксклюзивно для GameCube – Super Paper Mario.
Все или почти все упомянутые игры поступят в продажу до конца 2006 года, так что к Рождеству нас ждет новая битва между Соником и Марио. Впрочем, их конкуренция лишилась одной важной составляющей – еж более не представляет какую-то одну платформу от Sega, соперничающую с приставками от Nintendo. В случае с Wii Соник и Марио, скорее, идут рука об руку и вместе сражаются против дурацких героев однообразных игр на консолях нового поколения Sony и Microsoft. Такие вот у нас интересные времена на дворе.



Сигеру Миямото, создатель Mario:

«Видеоигры – это зло? Когда-то то же самое говорили о рок'н'ролле!»

Sonic the Hedgehog

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action/platform
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Зарубежный издатель: Sega
Разработчик: Sega
Дата выхода: конец 2006 года

Соник, по меркам игрового мира, – не просто старожил, а настоящий вековой дуб, живая легенда и привет из далекого прошлого. Шутка ли: за пятнадцать лет взлетов и падений синий еж пережил не одно поколение платформ, появился в трех десятках различных игр и был продан по всему миру тридцать восемь миллионов раз. В индустрии, где, как на мировой войне с применением психотропных веществ, год идет за пять, пятнадцать лет на передовой – срок более чем достойный. Но, несмотря на преклонные лета, вездесущий мэскот не собирается успокаиваться на достигнутом. Более того, собственный юбилей Соник намерен отметить самым постыдным для старика образом – песнями, плясками и беготней на скорости, превышающей скорость звука.

Праздновать хозяева Соника из компании Sega решили с размахом – сразу на PlayStation 3 и Xbox 360. Платформы выбраны, разумеется, не просто так: приуроченная к пятнадцатилетию ежа игра Sonic the Hedgehog (название предварительное), о которой и пойдет речь ниже, по замыслу создателей, должна получиться самой красивой, самой быстрой и самой, как бы это сказать, «сониковой».

Показанная на E3 версия игры изо всех сил старалась порадовать публику красотами, хотя впечатление портила частота кадров, временами падавшая до неприлично низкой отметки. Впрочем, на то она и демоверсия, чтобы откалывать подобные шутки: в Sega говорят, что в середине мая игра была готова лишь на сорок процентов. На те же самые сорок процентов можно (и нужно) списать отсутствие погодных эффектов, не слишком впечатляющие свет с тенями и вообще все грехи. Хотя уже сейчас можно без труда разглядеть рисунок на подошвах ботинок Соника – тоже вполне себе откровение. Учитывая, что релиз Sonic the Hedgehog должен состояться в одно время с запуском PlayStation 3, у разработчиков есть еще полгода, чтобы исправить все недочеты. По нашим ощущениям, пока версии для Xbox 360 и PlayStation 3 выглядят одинаково, но последняя тормозила гораздо реже.

Вспоминая ту же E3, нельзя не сказать о новом персонаже понятно какой вселенной – еже Сильвере (Silver the Hedgehog). Второй после Соника играбельный персонаж Sonic the Hedgehog любителем быстрой беготни не является, но зато обладает полезным навыком под названием телекинез. С его помощью Сильвер не только будет решать различные головоломки, но и повергать врагов в ужас, швыряя в них ящики, обгоревшие машины и прочий мусор, оказавшийся поблизости. Очень похоже на Psi-Ops: The Mingdgate Conspiracy, но на больших скоростях.

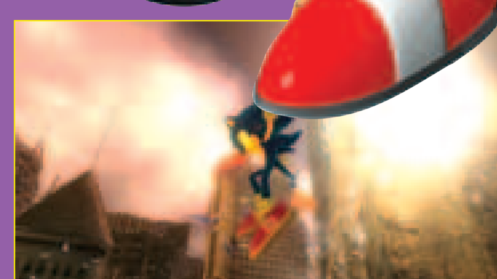
Собственно, новый Sonic the Hedgehog – это скорость, красивейшая графика и – главное нововведение! – реалистичная физика. Именно благодаря последней игра стала привлекательной внешне. Когда Соник разбивает гору ящиков, те правдоподобно ломаются, а мусор разлетается вокруг по правильным траекториям, начинаешь понимать, что это такое – приставка нового поколения. Игра ничуть не потеряла в скорости по сравнению с тем же Sonic Adventure, и это по-прежнему самый настоящий Sonic the Hedgehog, каким мы его увидели еще в далеком детстве.

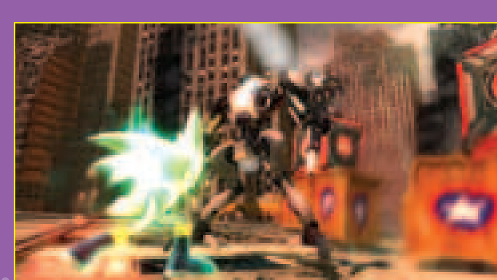
Наверняка Sega показала публике далеко не все козыри, что кроются в рукавах синего ежа и его друга-альбиноса: вполне возможно, что нас ждут и другие герои, другие приключения и другие особенности игрового процесса. Но чего от нового Соника точно ждать не стоит, так это падения лицом в грязь: роль надзирателя за разработчиками взял на себя сам Юдзи Нака, так что на высокое качество конечного продукта мы можем рассчитывать с полным правом.











Sonic Wild Fire

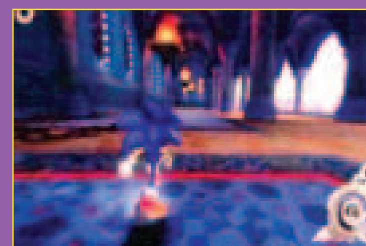
Платформа: Wii
Жанр: action/racing
Российский дистрибьютор: не объявлен
Зарубежный издатель: Sega
Разработчик: Sega
Дата выхода: конец 2006 года

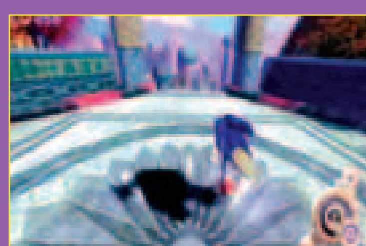
О том, что старина Соник появится как минимум на PlayStation 3 и Xbox 360, представители Sega проболтались еще год назад, чем немало порадовали фанатеющую от колючего символа японской компании публику. Единственной, кому от этого известия стало грустно и обидно, была игровая система Wii (в те бородатые времена она еще именовалась Revolution). Но мир пока не окончательно слетел с катушек, а добро продолжает временами торжествовать над злом: в мае компания Sega исправила несправедливость и анонсировала «Соника» для консоли Nintendo. «Соника» уникального. «Соника» эксклюзивного. Sonic Wild Fire, короче говоря.

И первое, чем шандарахнула публику Sega после анонса игры: Соник будет в ней главным и единственным героем. Никаких вам Наклзов, Шэдоу и прочих очаровательных, но второстепенных персонажей. В Wild Fire под свет софитов выйдет Сам, единственный и неповторимый сверхзвуковой синий еж. Конечно, знакомые лица (или морды) будут время от времени мелькать на заднем плане, но в центре внимания все равно останется Соник, и только Соник.

Отхватив главную роль в игре, Соник тут же нашел себе и задание по плечу: восстановить потерявшиеся страницы из «Тысячи и одной ночи» – сборника баек известной в определенных кругах болтуньи Шехерезады. Разумеется, речь не идет о том, чтобы вручную переписать знаменитую книгу: ежу придется самолично пережить все приключения, что были описаны на утерянных страницах, побродить по арабским замкам и пустыням да повоевать с тамошними злодеями, если таковые опрометчиво отвлекутся от своих злодейских дел и попадутся по дороге.

Восстановление памятника средневековой арабской литературы будет проходить в фирменном для Соника





стиле: с пробежками по уровням, сбором раскиданных повсюду колец, скольжением по перилам и другим наклонным поверхностям, прыжками, головоломными трюками и прочим, прочим, прочим. Вот только – сюрприз-сюрприз! – Sonic Wild Fire сведет крепкую дружбу с революционным контроллером Wii, а значит – весь нажитый за долгие годы опыт управления ежом-спринтером можно смело забыть и потерять.

Именно над управлением разработчики игры скрипят мозгами сильнее всего. По словам представителей Sega, на первое место при построении отношений между Соником и реагирующим на движения джойстиком вышли простота и оригинальность. Предлагая геймерам новый тип игрового процесса, в японской компании стараются сделать управление интуитивным и незаметным, чтобы попытки совладать с геймпадом не затмевали то, что творится на экране. Мы успели поиграть на E3 в нового Соника и нашли его очень похожим на Sonic Riders. Управление смахивает на гоночное – как в Excite Truck. Поворачивая джойпад из стороны в сторону, мы заставляем Соника сворачивать. Поначалу управление наверняка покажется весьма удачной и приятной во всех отношениях находкой. Но вот достанет ли терпения крутить джойпадом на протяжении всей игры, которая, надеемся, будет не слишком короткой? До 2007 года, когда эксклюзивный Wii-Соник поступит в продажу, мы вряд ли об этом узнаем.





Юдзи Нака

Создатель сериалов Sonic the Hedgehog и Phantasy Star Online

Факты:

- Одни называют его гением, другие считают, что Нака страдает от мании величия. Известно, что во времена Saturn Юдзи Нака без веских причин отказался предоставить движок Nights: Into Dreams коллегам из Sega of America, похоронив тем самым проект первой трехмерной игры серии Sonic the Hedgehog.

- В мае 2006 года Юдзи Нака покинул Sega, основав собственную студию PROPE (произносится: «пропэ»). По нашим данным, с этого момента он перестал присматривать за разработкой новых игр серии Sonic the Hedgehog от Sonic Team. Впрочем, к этому времени они в общих чертах уже были готовы.





Sonic Rivals

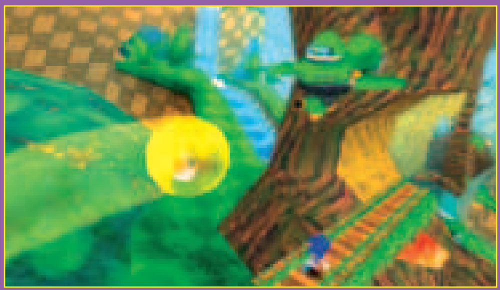
Платформа: PSP
Жанр: action/platform
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Зарубежный издатель: Sega
Разработчик: Backbone Entertainment
Дата выхода: 28 октября 2006 года

Широкомасштабное вторжение синих ежей на новые игровые системы не могло быть полным без специальной версии игры про Соника для красавицы PlayStation Portable. Причем игры особенной – никаких вам слепленных на коленке портов и попыток продать и без того несчастным владельцам PSP какое-нибудь лежалое барахло. Sonic Rivals – проект, создающийся для консоли Sony с нуля: перед разработчиками из Backbone поставлена задача полностью задействовать возможности, сокрытые в чреве миниатюрной консоли. И пока все идет к тому, что с великой миссией они справятся; приятная графика и сонм свежих идей в Sonic Rivals, кажется, присутствуют.
Геймплей, впрочем, ожидается почти традиционный: Соник и его друзья бегают и прыгают по двумерным уровням, окруженным трехмерными бэкграундами. Очень похоже на платформеры сериала Pandemonuim для PS one. Вроде бы, все привычно и знакомо, но тут в дело вступает пресловутое «почти». Разработчики особо упирают на так называемую функцию Rival, которая и выделяет PSP-Соника из стройных рядов игр про Быстрых и Колючих. На каждый этап персонажи выходят парами и соревнуются между собой, при этом дозволяется пихать, толкать и обижать неприятеля, строя ему всяческие козни и замедляя продвижение. Кто первым добрался до заветной финишной ленточки – тот и молодец. Такая особенность геймплея придется по душе любителям мультиплеера: носиться по уровням наперегонки с живым другом-соперником наверняка будет интересно.
Впрочем, для предпочитающих гордое одиночество сониковедов у Backbone тоже припасен сюрприз: четыре персонажа, на каждого из которых приходится по одной сюжетной линии; игроки должны будут продираться сквозь уровни в попытке разрушить зловещие планы не менее зловещего Эггмана.
Еще о приятных бонусах: разработчики обещают включить в игру некие коллекционные карты, которые позволят улучшить характеристики персонажей. Само собой, будет доступна возможность обменивать картами с другими обладателями Sonic Rivals.
Как бы там ни было, «портативный» Соник обещает получиться весьма любопытным проектом. Фирменный геймплей, приправленный духом соперничества и приятной графикой, – что может быть лучше?











Юдзи Нака, создатель Sonic the Hedgehog:

«С Sonic the Hedgehog для PS3 и Xbox 360 мы решили вернуться к нашим корням, к играм 15-летней давности. Мы воссоздадим скорость и стиль, которые сделали нашего героя легендой мира видеоигр. И, конечно, мы не смогли бы сделать это без вычислительной мощи платформ нового поколения».



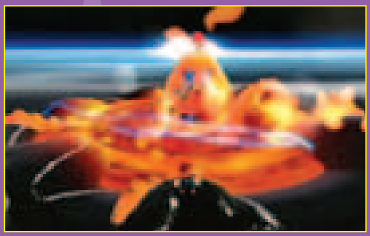

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
LocoRoco™
Покатились?
В далекой-далекой галактике, так далеко,
что не видно даже в самый лучший телескоп,
есть удивительная планета.
Она покрыта зеленью, и населяют ее самые
разные существа – в том числе и веселые
Локо-роко. Локо-роко живут в полной
гармонии с планетой - они все время играют,
поют и заботятся о растениях.
Но однажды из космоса прилетели злобные
враги и все переменилось.
Локо-роко – мирные существа,
они не знают, как защитить себя от
космических пришельцев!
Наклоните планету - и Локо-роко покатятся.
Только вы сможете помочь им спасти планету!
LocoRoco.com
www.mypsp.ru
www.yourpsp.com
Полностью на русском языке!
Только для PSP
"PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
LocoRoco™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Super Mario Galaxy

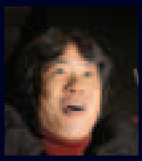


Платформа: Wii
Жанр: action/platform
Российский дистрибьютор: «Новый диск»
Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo
Дата выхода: конец 2006 года

Несмотря на всю нашу любовь и уважение к Марио, друзьям Марио и врагам Марио, очень хочется задать один неприличный вопрос: кто и зачем с достойным лучшего применения упорством похищает эту растреклятую и никому, в общем-то, не нужную Принцессу? Есть мнение, что этот вопль непонимания, как и все прочие философские вопросы, так и останется без вразумительного ответа. И, да, Принцессу опять похитили. В Super Mario Galaxy, что разрабатывается под руководством Сигеру Миямото исключительно для консоли Wii, всех вконец доставшую особу королевских кровей не просто умыкнули, но и уволокли за пределы ее родной планетки. Хорошо бы ей за этими пределами и остаться, но неугомонный Марио в очередной раз решает совершить рыцарский подвиг и, презрев гравитацию, а также прочие придуманные физиками законы, отправляется на променад по всем окрестным планетам в поисках своей ненаглядной.
Игровой процесс Super Mario Galaxy заключается в том, чтобы добраться из начала уровня в его конец, а в промежутке между этими двумя точками творятся разные непотребства, вроде избиения всех встречных, сбора звездочек и музыкальных нот. Временами и без того увлекательный геймплей разнообразят существа, которых во всем цивилизованном мире принято именовать боссами, – такие огромные твари, отличающиеся неуемной страстью ко всему большому и испытывающие по отношению к Марио весьма недобрые чувства. Собственно, Super Mario Galaxy в самой Nintendo расценивают как попытку отойти от канонов Марио-игр. Сложившуюся в умах геймеров картинку типичной игры про усатого и твердолобого, где тот крушит подвернувшиеся конструкции и скачет кузнечиком, заменит штука, которую можно назвать «исследовательским геймплеем». Уклон в Galaxy будет сделан не на прыжки, а на беготню: Марио может посетить уйму различных планет и, по задумке авторов, исследуя их, он (а вместе с ним и игрок) должен получать удовольствие.
Но игра привлекает не одной лишь сменой концепции. Главной ириской для всех поклонников продукции «Большой N» является возможность управлять Марио с помощью контроллера Wii. В Super Mario Galaxy пойдет в ход как сам «пульт», так и подключаемая к нему дополнительная штуковина с аналоговой рукояткой. С помощью этих «нунчак» можно будет с легкостью осуществлять все привычные



действия – бегать, скакать, крутиться волчком и наставлять на путь истинный игровую камеру. Пульт используется в качестве своего рода лазерной указки, которой Марио может «теребить» игровые объекты. Бегает по миру он под чутким руководством аналоговой рукоятки. Очень часто требуется крутиться на месте волчком – для этого геймеру нужно потрясти пультом управления.
Последней по счету, но никак не по интересности идеей, которая может быть реализована в новой игре, является мультиплеер. Миямото-сан упорно размышляет над новым типом многопользовательской игры, в которой один игрок управляет самим Марио, а все остальные (Wii поддерживает до четырех одновременно подключенных контроллеров) неким не совсем понятным образом помогают ему выпутаться из крутого переплета. Как именно будет выполнен мультиплеер в Super Mario Galaxy и будет ли выполнен вообще, мы узнаем ближе к релизу, который, по словам все того же Миямото, состоится не позднее чем через шесть месяцев после запуска Wii. Но уже сейчас новая игра с символом Nintendo в главной роли обладает достоинствами настоящего хита: оригинальные задумки в геймплее, более чем качественная (и, пожалуй, лучшая среди проектов для Wii на данный момент) графика да уникальная схема управления говорят сами за себя.



Сигеру Миямото, создатель Mario:

«Если игра задерживается, она в итоге может получиться хорошей. А плохая игра останется плохой навсегда».



Сигеру Миямото

Создатель сериалов Mario и The Legend of Zelda

Факты:

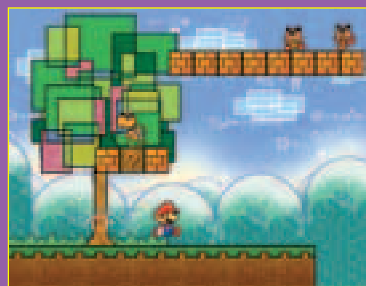
- У Сигеру Миямото одинаково хорошо развиты обе руки, хотя он предпочитает писать левой. Такими же он сделал своих персонажей – Марио и Линка.

- По отзывам коллег и знакомых, Миямото отнюдь не подвержен звездной болезни, и не стесняется ездить на работу на велосипеде.

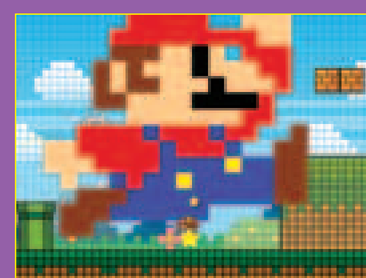
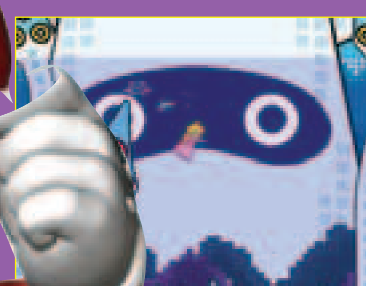
- 13 марта 2006 года Миямото был посвящен в рыцари ордена Ordre des Arts et des Lettres, учрежденного французским правительством. Вместе с ним этой части удостоились дизайнеры Мишель Ансель и Фредерик Рэйнел.

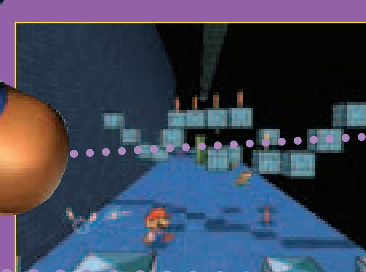
Super Paper Mario

Платформа: GameCube
Жанр: action/platform
Российский дистрибьютор: «Новый диск»
Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Дата выхода: конец 2006 года





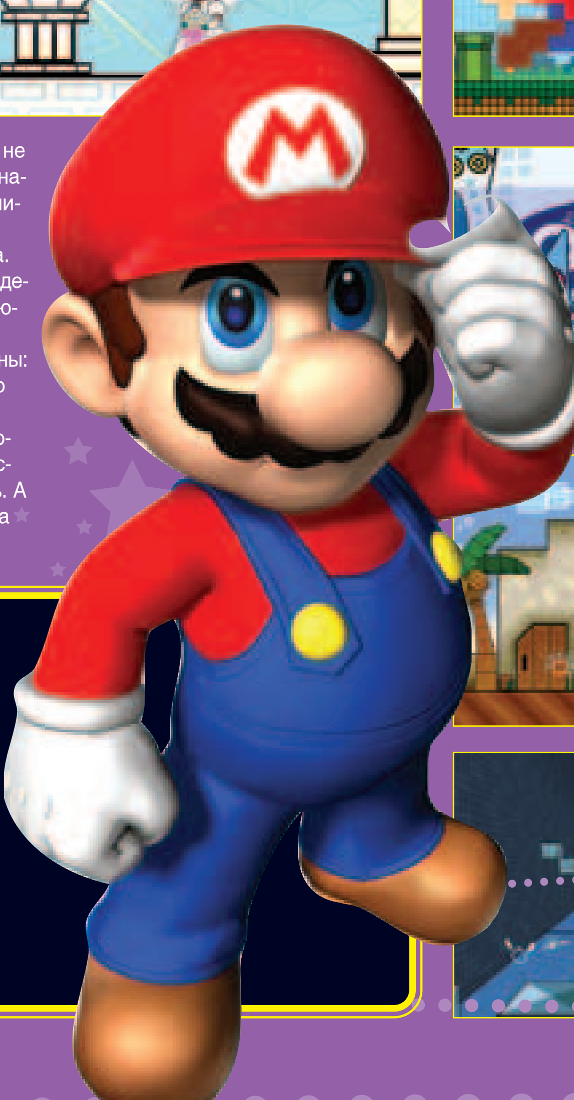






В рамках презентации компании Nintendo на выставке E3 публике было показано немало проектов для новой консоли Wii и сравнительно новой Nintendo DS, почти затмивших своим великолепием старушку GameCube, которая больше беспокоится не о том, чтобы поспеть за молодыми собратьями, а как бы не помереть раньше времени. Затмили, но именно почти – был среди представленных на выставке один проект для «Кубика», который не может не привлечь внимание настоящего поклонника видеоигр. Речь идет о Super Paper Mario – очередном продолжении «бумажной» ветви сериала об усатом водопроводчике.

Paper Mario, если кто позабыл, это типичный двухмерный платформер с очень приятной графикой и вездесущими ролевыми элементами. Super Paper Mario – это то же самое, только с примесью полноценного 3D. Как говорят представители Nintendo, новая часть приключений небритого итальянца будет проходить как в двумерном, так и в трехмерном пространстве, заставляя игрока «прыгать» из одного вида в другой и обратно. Впрочем, речь идет не только о приключениях Марио, но также и о похождениях Принцессы и очаровательного злодея Боузера – извечные спутники полноватого мужчины в красных штанах на этот раз станут играбельными персонажами.

Еще одно нововведение Super Paper Mario позаимствует из новенькой New Super Mario Bros., что совсем недавно появилась для консоли Nintendo DS. На некоторых из доступных публике скриншотов можно заметить (право, их очень сложно не заметить) огромные версии персонажей, которые так велики, что подпирают собой виртуальные облака и грозят вылезти за пределы экрана. Скрытная Nintendo пока не спешит делиться с народом подробностями сюжета и игрового процесса новой Paper Mario. Но они не особо и нужны: за долгие годы знакомства с Марио мы уже успели понять, что вместо всех прочих развлечений он предпочитает долбить головой кирпичи, искать секреты и кого-нибудь спасать. А выход Super Paper Mario намечен на октябрь нынешнего года. ■





Сигеру Миямото, создатель Mario:

«Когда человек рядом с вами оказывается великим воином, и из ниоткуда появляется дверь в иное измерение, вы или отказываетесь верить своим глазам, или все же понимаете: мир куда сложнее, чем всегда казалось».



СОНИК против МАРИО

Соник – современный парень. Ему нравится рок-музыка, он любит разглядывать облаченных в бикини блондинок, кататься на скейте. У Соника пока нет возлюбленной..

Соник умеет превращаться в Суперсоника! Для этого ему, как правило, нужны изумруды хаоса.

Соник – признанный специалист по играм жанра action/platform. И классических платформеров с его участием вышло чуть больше, чем платформеров с Марио. С другими жанрами, правда, как-то не очень срослось.



Марио – старомодный мужчина. Он верен своей принцессе. Хорошо умеет справляться с работой по дому. Очень любит своих родственников и всегда готов прийти к ним на помощь.

Марио может вырастать и превращаться в Супермарио! В этом ему помогают волшебные грибы.

Марио – универсал. Есть отличные гонки, файтинги, даже ролевые игры, посвященные усатому водопроводчику и его друзьям.



Юдзи Нака, создатель Sonic the Hedgehog

«Какой бы современной ни была машина, она всегда ездит на колесах. Любое, самое высокотехнологическое устройство, снабжено кнопкой Power. Есть вещи, которые не устаревают никогда. Поэтому джойпад, который нужно держать в руках, на веки вечные останется основным устройством управления в играх».

E3 2006: ИТОГИ



В предыдущем номере мы рассказали о главном событии E3 2006 – презентации PlayStation 3 и Nintendo Wii, а также поделились неформальными впечатлениями от выставки. Готовя этот материал, я обнаружил, что, собственно говоря, жалобы на отсутствие красивых девчонок на стендах – вторая по важности тема в отчетах с выставки, и на ней рассказ можно было и завершить... Разумеется, это лишь шутка, но в ней есть доля правды.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРИСТАВКИ

Хотя Xbox 360 уже с нами, а Wii и PlayStation 3 скоро к ней присоединятся, для нас наиболее важными остаются современные портативные консоли DS и PSP и устаревшие домашние приставки PlayStation 2, GameCube и Xbox. Как обстояли с ними дела на E3 2006?

Этот год показал, что Sony, увы, не может позволить себе поддерживать три приставки одновременно и в полном объеме. Главный проект компании для PS2 – экшн God of War II – вопросов не вызывает, но игр банально мало. Sony просто повезло, что Square Enix не торопится с локализацией (да и вообще выходом) своих RPG – Final Fantasy XII, Valkyrie Profile 2: Silmeria и Rogue Galaxy, что



ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ – НАШЕ МНЕНИЕ

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА ACTION

Assassin's Creed (PS3)

Ближайшие конкуренты: Heavenly Sword
John Woo Presents: Stranglehold

Комментарий:
По сути дела, Assassin's Creed – четвертая часть Prince of Persia, даже в похожем антураже. Разрабатывают игру те же люди. Но смена названия позволит делать что угодно и с героем, и с сюжетом, и с управлением, и с геймплеем в целом. Что касается экшна Heavenly Sword, то с ним на выставке произошла любопытная история. Все встреченные нами журналисты с восторгом рассказывали о том, какая там великолепная графика, и рекомендовали срочно бежать играть. Но на третий день весь энтузиазм коллег куда-то подевался. Возможно, дело в том, что стенды с Heavenly Sword были доступны всем и сразу, а Assassin's Creed показывали за закрытыми дверями, строго по расписанию и только для прессы.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ – МНЕНИЕ КОЛЛЕГ

Официальных наград на E3 2006 нет, но чаще всего такой считают премию от GameCritics (http://www.game-criticsawards.com). Победителей выбирают представители 37 ведущих игровых изданий США, участвуют только проекты, представленные демо-версиями (видеоролики не считаются).

Лучший экспонат: Wii
Лучшая игра: Spore
Лучшее железо: Wii
Лучшая приставочная игра: Gears of War
Лучшая игра для PC: Spore
Лучшая игра для портативных систем: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Лучший action: Gears of War
Лучшая action/adventure: Assassin's Creed
Лучшая RPG: Mass Effect
Лучший racing: Excite Truck
Лучший simulation: Spore
Лучший sports: Wii Sports
Лучший fighting: Heavenly Sword
Лучшая strategy: Supreme Commander
Лучший puzzle: Guitar Hero 2
Лучшая сетевая игра: Enemy Territory: Quake Wars

Авторы:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА FIGHTING

Tekken: Dark Resurrection (PSP)

Ближайшие конкуренты: Mortal Kombat: Armageddon (PS2, Xbox); Mortal Kombat: Unchained (PSP)

Комментарий:
Портативную версию Tekken 5 нам удалось оценить еще в России, но мы все равно сыграли в нее на E3 – чтобы было проще сравнивать ее с другими файтингами. И при всем уважении к Mortal Kombat, Midway еще придется немало помучиться, чтобы обогнать своих японских конкурентов. Отставание не столь уж велико, примерно на балл, по меркам «СИ», но оно есть и никуда деваться не собирается. Кстати, цепочки из фаталити в Mortal Kombat: Armageddon делаются просто «на ура». Все их отдельные элементы выполняются простыми комбинациями (вроде «вперед», «вперед», «треугольник»). Достаточно посмотреть на список приемов, выбрать себе вариант по вкусу, быстро запомнить, и после победы насладиться зрелищным добиванием.

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА ACTION/ADVENTURE

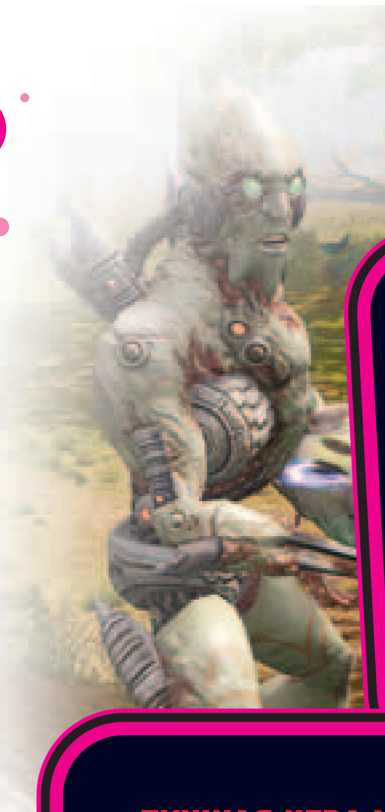
Bioshock (PC, PS3, Xbox 360)

Ближайшие конкуренты: Okami, Yakuza

Комментарий:
К счастью, в этом году не было играбельной версии новой GTA, поэтому другие приключенческие боевики получили шанс прорваться на пьедестал почета. Рамки этого жанра очень широки – по большому счету, сюда же можно было записать две новые The Legend of Zelda, но их традиционно принято сравнивать с RPG. Впрочем, у Bioshock ролевые элементы тоже есть.



Sega вдруг решила издать на Западе Yakuza – вариацию на тему Shenmue. Ну и, разумеется, что Capcom отчего-то тормозит с выпуском Okami. По поводу последнего – не удивлюсь, если игру срочно перенесут на Nintendo Wii, где ей (с ее уникальным управлением) самое место. Читатели не раз нас спрашивали, сколько лет «проживет» PlayStation 2 после появления PlayStation 3, и мы неизменно отвечали, что год-два – точно. Сейчас мы в этом уже не так уверены. До конца 2006 года на PlayStation 2 еще будут выходить новые классные игры, а вот что будет дальше – неизвестно. А вот у PSP дела, ясен пень, идут хорошо, хоть и не отлично. Подобно тому как на GBA вторую жизнь обрели хиты для SNES, PSP окажется пристанищем для наших любимцев времен PS one и, если повезет, Dreamcast. Во-первых, Sony продемонстрировала на E3 действующий эмулятор PS one на PSP. Предполагается, что в будущем геймеры смогут скачивать образы дисков со специализированного сервера за разумные деньги, а затем запускать на портативной приставке. Идея более чем здравая – так можно будет легко получить доступ к тысячам проверенных хитов. Однако вряд ли она понравится независимым издательствам, которые зарабатывают неплохие деньги на римейках игр с PS one (продаются-то они по той же цене, что и новые проекты!). Но, вообще говоря, есть немало платформ, игры с которых мы все хотели бы увидеть на PSP. Хороший пример показала компания Capcom со своим сборником Power Stone Collection. Обе части знаменитого beat'em up собраны на одном диске и выглядят совсем так же, как в оригинале, на Dreamcast. До четырех человек могут сражаться одновременно, соединяясь по Wi-Fi. Ведь PSP по производительности как раз схожа с Dreamcast, и никаких универсальных эмуляторов сделать не удастся – можно только портировать игры по одной и выпускать их отдельно. Пожалуй, я бы не отказался от Grandia II или Sonic Adventure. Впрочем, на хитах прошлого зацикливаться не стоит. И так до сих пор на PSP в основном выходили порты с PS2 и PS one, и лишь в начале 2006 года появились по-настоящему сильные эксклюзивные проекты, вроде GTA: Liberty City Stories и Pursuit Force. Так вот, судя по E3 2006, Sony и ее партнеры намерены продолжать в том же духе – портативные Metal Gear Solid, Ace Combat и Ratchet & Clank наверняка понра-



вятся геймерам. Проблема в том, что руководство Sony не до конца поняло еще одну вещь – на портативных приставках играют не так, как на обычных. Руководство компании требует от разработчиков выпускать дорогие масштабные проекты – «как на PS2, только чтобы на PSP». Меж тем простенькие, но увлекательные игры, вроде Lumines, пользуются куда большей популярностью. Опыт DS показывает, что портативная приставка вполне может одними ими и обойтись. Сама же Sony пока не очень готова следовать в кильватере Nintendo. Единственный по-настоящему сильный проект для PSP в «нинтендовском духе» – пазл LocoRoco. И, хотя в Японии для PSP независимые издатели делают подражания Brain-играм и Nintendogs, на E3 2006 мы их почему-то не увидели.

Nintendo на этой выставке формально должна была поддерживать сразу четыре консоли. Но, как справедливо заметил в разговоре мой коллега Spriggan, в ближайшие месяцы можно смело хоронить GBA. На E3 2006 сама Nintendo не показала ни одной своей новой игры для этой платформы, да и независимые издательства ничем толковым порадовать геймеров не смогли. И действительно – в условиях, когда у DS дела идут хорошо, поддерживать устаревшую консоль смысла нет. Фактически похоронена и GameCube. То, что Nintendo обещает сделать спецверсию The Legend of Zelda: Twilight Princess и анонсировала Super Paper Mario, ничего не меняет. Ведь Wii будет совместима с GameCube, и Super Paper Mario в итоге будет просто еще одной игрой в библиотеке Wii, которую при большом желании можно запустить и на «кубике». Политика абсолютно верная – ведь так Nintendo смогла сосредоточиться на поддержке DS и Wii, и привезла на выставку огромное количество классных игр для них.

Ровно в той же ситуации оказалась и Microsoft с Xbox. Все эксклюзивы готовятся для Xbox 360, а на долю старого «ящика» остались кросс-платформенные проекты, вроде той же Destroy All Humans! 2.

Последняя новость – скорее, из разряда курьезов. В этом году, как и раньше, на выставке присутствовал стенд Nokia. Впервые на нем не оказалось собственно N-Gage, вместо этого предлагалось играть на мобильных телефонах с той же операционной системой. Правда, геймеры заходили на стенд в основном ради симпатичных девушек, и очень редко усаживались на диванчик и брали в руки мобильник. Гораздо большим успехом пользовался сервис Namco Mobile Arcade – с его помощью на телефонах можно играть в древние ар-

ЛУЧШАЯ MMO-ИГРА

Tabula Rasa (PC)

Ближайшие конкуренты: Age of Conan: Hyborian Adventures; Huxley (X360, PC)

Комментарий:
На E3 за внимание фанатов MMO-игр боролись два корейских издательства – NCSoft и Webzen. В числе сотрудников первого оказался знаменитый Лорд Бритиш, создатель Ultima Online. Показанная им демо-версия Tabula Rasa пленила наши сердца – даже Константин "Wren" Говорун решил, что MMORPG – не настолько уж скучные и однообразные игры, как ему казалось до сих пор.



ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА ACTION/PLATFORM

Super Mario Galaxy (Wii)

Ближайшие конкуренты: New Super Mario Bros. (DS)
Sonic the Hedgehog (PS3, Xbox 360)

Комментарий:
Жанр платформеров в очередной раз переживает расцвет, и в первую очередь – благодаря Nintendo. Super Mario Galaxy необыкновенно красива, снабжена необычной игровой механикой, удобна в управлении. New Super Mario Bros. – настоящее переосмысление двухмерных платформеров – уже поступила в продажу в Японии и США (в Стране восходящего солнца еженедельные продажи DS сразу удвоились – теперь они в десять раз больше, чем у ближайшего конкурента – PSP). Наконец, Sonic the Hedgehog представляет другое направление – 3D-платформер с реалистичной физической моделью. Интересно будет увидеть, что получится у коллег Юдзи Наки.

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА PUZZLE/RHYTHM ACTION

Elite Beat Agents (DS)

Ближайшие конкуренты: WarioWare: Smooth Moves (Wii); Guitar Hero II (PS2)

Комментарий:
Совершенно гениальная музыкальная аркада на Nintendo DS – своего рода портативный вариант Dance Dance Revolution. В ней нужно тыкать стилусом по появляющимся на экране кружочкам. Естественно, все это происходит под музыку. Достаточно уловить ритм – и дело в шляпе. Остальные две игры – продолжения зарекомендовавших себя хитов. Даже наши коллеги из популярного российского журнала о PC-играх – и те сходят с ума по Guitar Hero. А WarioWare – и вовсе игра, ради которой можно покупать Wii. Забавы с EyeToy и рядом не стояли.

ЛУЧШАЯ RPG (CONSOLE-STYLE)

Final Fantasy XII (PS2)

Ближайшие конкуренты: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS);
Valkyrie Profile 2: Lenneth (PS2)

Комментарий:
Конечно, смешно в очередной раз награждать Final Fantasy XII, но что ж поделать – все остальные игры не так впечатляют. Хотя, конечно, в целом жанр японских RPG именно сейчас переживает расцвет. Появились мощные RPG на DS, доводятся до ума последние RPG на PS2. На фоне упомянутых в списке конкурентов теряются такие потенциальные хиты, как Tales of Abyss, Disgaea 2, Xenosaga: Episode III, The Contact, Persona 3, Final Fantasy III (DS).

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА FPS

Crysis (PC)

Ближайшие конкуренты: Enemy Territory: Quake Wars (PC); Battlefield 2142 (PC)

Комментарий:
Неофициальное продолжение FarCry на презентации сорвало аплодисменты. Наверное, это самый красивый и зрелищный FPS из тех, что мы видели за последние годы. Очень порадовали нас и новейшие сетевые FPS – жанр развивается семимильными шагами.



ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА RACING

Motorstorm (PS3)

Ближайшие конкуренты: Formula One 06 (PS3); Test Drive Unlimited (X360)

Комментарий:
С гонками в этом году дела обстояли не очень. Однако, как ни крути, Motorstorm на PlayStation 3 – проект знатный. Гонки по бездорожью на самой разной технике – от велосипедов до автомобилей-монстров – занятие весьма веселое. Особенно если играть на HDTV-совместимом телевизоре. Остальные гонки – уж очень обычные.



ЛУЧШАЯ RPG (PC-STYLE)

Neverwinter Nights 2 (PC)

Ближайшие конкуренты: Hellgate: London (PC); The Witcher (PC)

Комментарий:
Проект по мотивам «Ведьмака» Сапковского очень понравился и нам, и зарубежной прессе. Очень сильной оказалась и action/RPG от создателей Diablo. Однако с мощью лицензии D&D тягаться сложно, и Neverwinter Nights 2 предсказуемо победила в номинации. Стоит также упомянуть еще один проект Bioware – Mass Effect для Xbox 360. По сути, это новая игра в духе Star Wars: KOTOR и Jade Empire, то бишь PC-подобная RPG для приставок.





ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PSP

Loco Roco

Ближайшие конкуренты: Metal Gear Solid: Portable Ops; Tekken: Dark Resurrection

Комментарий:
Как гласит подзаголовок «Рэтчета», размер имеет значение. Поэтому портативная версия Tekken 5 нам показалась исключительно важным проектом, равно как и новый, правильный Metal Gear для PSP. Однако будущее игр для портативных приставок – за специально под них заточенными вещами, вроде красочного пазла Loco Roco.



кадные хиты Namco, вроде Pac-Man. Стендов горе-приставок Phantom и Gizmondo на E3 2006 не оказалось – дескать, финита ля комедия. Если честно, я был бы очень рад, уступи Nokia в следующем году место более интересным издательствам.

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ АКУЛЫ БИЗНЕСА

В прошлом году на E3 обитала средних таких размеров акула под названием Majesco с акульим же боевиком Jaws Unleashed в качестве флагманского проекта линейки игр. В этом году мы совершенно случайно нашли Majesco в маленькой комнатке на втором этаже комплекса со все тем же Jaws Unleashed. Если вы следили за новостями в «СИ», то знаете, что у издательства сейчас большие проблемы и с деньгами, и с играми, и с руководством. Другое горе-издательство – Crave – отгрохало солидный стенд ради продвижения своего симулятора покера. Компания, которая привезла на Запад гонки Tokyo Xtreme Racer, уже который год переживает не лучшие времена. Милое моему сердцу маленькое издательство Natsume, как и прежде, выставлялось наравне с большими, но привезло лишь одну приличную игру – Harvest Moon DS. Американские отделения японских издательств вообще на подъеме. Была представлена даже компания D3 Publisher (специализируется в Японии на бюджетных – читай, дешевых и не очень крутых – играх). А Atlus на пару с NIS America наконец сделали себе дорогой стенд в престижном зале выставочного комплекса, где демонстрировали лучшие ролевые игры, вроде The Contact (DS), Persona 3 (PS2) и Disgaea 2 (PS2). А вот российские и другие «национальные» издатели, как всегда, ютились в зале Kentia Hall, куда многие журналисты попросту не заходят. Будем надеяться, что когда-нибудь «1С» приобретет американского издателя средней руки и устроит деятелям буржуйской игровой индустрии веселую жизнь.

ИГРЫ, ХОРОШИЕ И РАЗНЫЕ

На E3 2006 очень странной оказалась ситуация с гонками. Лучшим проектом жанра racing в итоге был признан Excite Truck для Wii. Вот только при всем моем уважении к Wii, это игра класса «господа разработчики, вам срочно нужно сделать хотя бы одни гонки для нашей приставки». Gran Turismo HD – это, собственно, вообще не игра, и уж точно не игра для системы нового поколения. Наконец, Motorstorm, которая так замечательно смотрелась на видеороликах год назад, «живьем» не столь уж привлекательна. Новых Need for Speed и Burnout заявлено не было. Мы, конечно, посмотрели на Flat-Out 2, Test Drive Unlimited и F1



06, но как-то не очень впечатлились. Журналисты привыкли к тому, что в некоторых жанрах трудно выбрать лучшую игру, их просто не так много. Но как-то странно попасть в такую ситуацию с гонками.
И приведу обратный пример, с другим типом игр. В прошлом номере я заметил, что сейчас фактически уже сложился новый жанр – GTA-клоны. Дескать, осталось только придумать для него название. Но юмор в том, что оно как раз существует – это FREE (Full Reactive Eyes Entertainment; придумано Ю Судзуки для своего хита Shenmue). Действительно, Shenmue и современные GTA – игры не менее близкие, чем Guilty Gear и Tekken. И на E3 2006 их привезли в огромных количествах. Sega демонстрировала Shenmue-подобную криминальную эпопею Yakuza. У THQ в запасе оказался Saint's Row. Pandemic Studios готовит Mercenaries 2, продолжение прошлогодней «GTA, но про войну». Центральный проект Vivendi Games на выставке – Scarface, явная попытка собезьянничать Electronic Arts с ее недавним The Godfather. В какой-то мере к жанру можно отнести God Hand от Capcom, целиком и полностью – Gangs of London от SCEE. Konami, напомню, уже отстрелялась с провальным Crime Life, а Activision – с сереньким True Crime: Streets of LA, но можно быть уверенным – через год нас ждут сиквелы большинства из этих игр. Такая вот у нас бандитская индустрия.
Традиционно одно из главных развлечений журналистов на любой выставке – новые трейлеры игр сериала Metal Gear Solid. В этом году Хидео Кодзима не подкачал – выкатил 15-минутный ролик, где можно вдоволь насмотреться на Снейка, Мерил, Отакона и, конечно же, великолепного Райдена. Супершпиона Снейка, кстати, можно будет встретить еще и в файтинге Super Smash Bros. Melee на Nintendo Wii. Что касается сериала Metal Gear, то он и сам расширяется с пугающей скоростью. Konami активно продвигала игру – вернее, совсем даже не игру, а виртуальный комикс под названием Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel. Это пересказ истории первой Metal Gear Solid с великолепными иллюстрациями от Эшли Вуда. Он в меру интерактивен – каждый кадр можно увеличивать, изучать и находить на нем «горячие точки», открывающие доступ к дополнительной информации о Metal Gear Solid. Наконец, Konami показывала и еще одну игру для PSP – Metal Gear Solid: Portable Ops. Это уже самый настоящий шпионский боевик, не карточная игра в духе Metal Gear Ac!d. Действие разворачивается в период между Metal Gear Solid 3 и самым первым Metal Gear, в эпоху, ког-

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА SPORTS

Virtua Tennis 3 (PS3, Xbox 360)

Ближайшие конкуренты: Wii Sports (Wii); Pro Evolution Soccer 2007 (PS2, X360)

Комментарий:
Несмотря на всю прелесть Wii Sports (там, напомню, нужно играть в теннис и еще пару игр, размахивая волшебным пультом), следует признать, что качество графики там – весьма сомнительное. Напротив, Virtua Tennis 3, хоть и предлагает обычный игровой процесс, выглядит сногсшибательно. Наконец, новый Pro Evo – предсказуемо хороший проект. Просто еще один гениальный футбольный симулятор.



ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ DS

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Ближайшие конкуренты: Castlevania: Portrait of Ruin; New Super Mario Bros.

Комментарий:
Новая The Legend of Zelda вобрала в себя черты The Legend of Zelda: Minish Cap (GBA) и The Legend of Zelda: Wind Waker. Она трехмерная, с «мультяшным» дизайном, и целиком и полностью управляется с помощью стилуса. Пожалуй, идеальная RPG для DS! Напротив, Castlevania: Portrait of Ruin – самая обычная двухмерная Castlevania по образу и подобию Castlevania: Dawn of Sorrow.

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА STRATEGY

Supreme Commander (PC)

Ближайшие конкуренты: Command & Conquer 3: Tiberium Wars (PC); Spore (PC)

Комментарий:
Сложно определить, к какому жанру относится Spore – скорее всего, это god sim, как Black & White. Но в любом случае этот оригинальный симулятор эволюции по Дарвину наверняка окажется отличной игрой. Третья часть Command & Conquer завораживает своими сюжетными роликами и снова окунет геймеров в суматоху вокруг тибериума. Но более всего нам понравилась Supreme Commander – вариация на тему Total Annihilation. Это стратегия в реальном времени, но уж очень масштабная – с огромным количеством морских, сухопутных и летающих юнитов.







ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PC

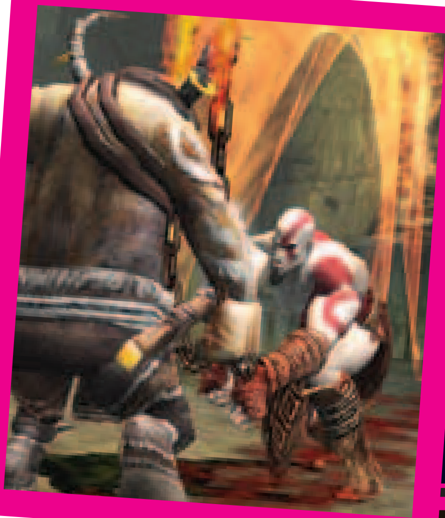
Crysis

Ближайшие конкуренты: Supreme Commander; Spore

Комментарий:
История о гигантском метеорите, на котором в гости к землянам прилетели злые инопланетяне, покорила сердца фанатов FPS. Команда Crytek в очередной раз совершила чудо и сделала лучший в мире шутер от первого лица. На его фоне померкли даже идеальная стратегия на пару с самым оригинальным симулятором.


НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!
МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!
КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II
1С
paradox INTERACTIVE
Stardock
snowball.ru
искусство побеждать

да Биг Босс создавал отряд Foxhound. Судя по трейлеру, большая часть игры будет посвящена рекрутированию новых членов команды. Теперь подсчитайте количество упоминаний словосочетания «Metal Gear» абзацем выше. Похоже, что скоро Konami придется переименовывать в «The Publisher of Kojima's Metal Gear Series». А если серьезно, случай с Metal Gear – типичный пример того, как игровой сериал превратился в мощнейший бренд, который способен продавать что угодно – от утюгов до MP3-плееров – но пока им пользуются для одних лишь игр. Square Enix со своей Final Fantasy поняла это чуть раньше – не зря же сейчас анонсировано аж три разных Final Fantasy XIII, и скоро появится информация о четвертой. Сколько игровых журналистов я ни опрашивал – у каждого было свое мнение. Для одних E3 2006 – разочарование. Дескать, все по-настоящему красивые игры, вроде Devil May Cry 4, не показывались вообще ни в каком виде. Для других – откровение, ведь впервые были продемонстрированы реальные проекты для Wii и PlayStation 3. Кто-то жалуется, что игр было много, но вот информации о них не очень. Какой хит ни возьми – больше страницы о нем написать сложно. Я бы сказал так: E3 2006 – увертюра к большой опере под названием «новая война игровых консолей». И по ее аккордам можно только догадываться о том, кто окажется победителем в жестокой схватке. ■



ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PS2

God of War II

Ближайшие конкуренты: Final Fantasy XII; Yakuza

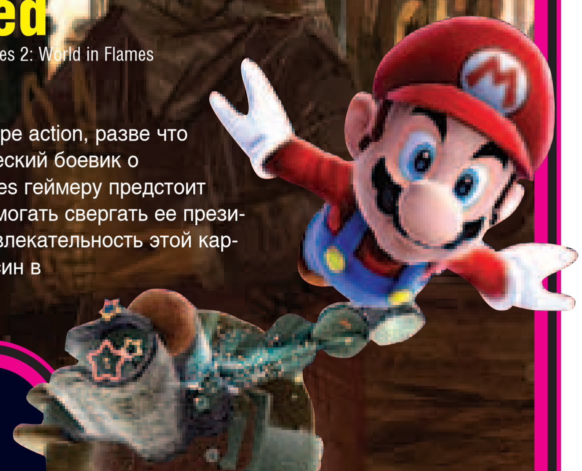
Комментарий:
Второй God of War хорош тем, что это по-настоящему новый крупный проект для уходящей приставки. Первая часть заработала высокие оценки, и вторую наверняка ждет та же судьба. Графика – чуть ли не на уровне проектов для PS3, и геймплей ураганный. Напротив, чем ближе релиз Final Fantasy XII, тем меньше мы игру ждем. Устаревает она.

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PS3

Assassin's Creed

Ближайшие конкуренты: Heavenly Sword; Mercenaries 2: World in Flames

Комментарий:
Здесь ситуация – ровно как во всем жанре action, разве что добавляется великолепный приключенческий боевик о LucasArts. В Mercenaries 2: World in Flames геймеру предстоит бродить по виртуальной Венесуэле и помогать свергать ее президента Уго Чавеса. Несмотря на всю привлекательность этой картины, эпоха Крестовых походов и ассассин в главной роли нам нравятся больше.



ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ XBOX 360

Bioshock

Ближайшие конкуренты: Dead Rising; Gears of War

Комментарий:
Помните System Shock 2? Ее разработчики собрались ваять условное продолжение, в котором сохранятся и атмосфера бесконечной безысходности, и элементы приключенческих и ролевых игр, и великолепные скриптовые сценки. Чуть менее интересен главный эксклюзив Xbox 360 – боевик про роботов Gears of War, а на ступеньку ниже – нестрашный ужастик Dead Rising.

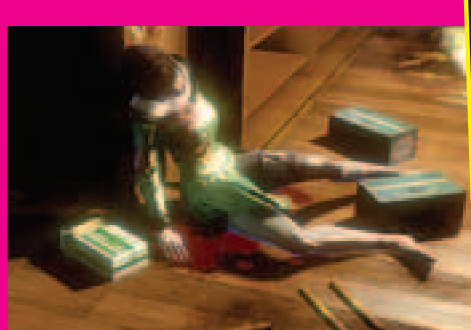
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ WII



Super Mario Galaxy

Ближайшие конкуренты: WarioWare: Smooth Moves; Wii Sports

Комментарий:
Новая игра про Марио – просто вне конкуренции. Это самая красивая, увлекательная, удобная в управлении игра на Wii. Впрочем, геймерам-новичкам наверняка приглянется простенький спортивный симулятор Wii Sports, а владельцы DS будут пищать от восторга при виде сборника головоломок WarioWare: Smooth Moves.



ЛУЧШАЯ ИГРА ВЫСТАВКИ

BioShock (PC, PS3, Xbox 360)

Ближайшие конкуренты: Crysis (PC);Super Mario Galaxy (Wii)

Комментарий:
Bioshock произвел настоящий фурор на прошедшей выставке E3. После закрытого просмотра двадцатиминутной демо-версии ни у кого не осталось сомнений: Irrational делает настоящий новый System Shock. Bioshock появится не только на PC, но и на консолях нового поколения.
А вот FPS под названием Crysis пока остается ПК-эксклюзивом. У нас было большое желание признать лучшим проектом выставки платформер Super Mario Galaxy, но все же мы пока не настолько в нем уверены. А BioShock – это настоящий суперхит, без вопросов.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!
HALF-LIFE® 2
EPISODE ONE
VALVE
source
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.
Бука

Armed Assault





Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** tactical action/simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 60
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://armedassault.com



ДЕТАЛИЗАЦИЯ МОДЕЛЕЙ ТЕХНИКИ И ТЕНЕЙ ЗАМЕТНО УЛУЧШЕНА.



«УРАЛ» – РАБОЧАЯ ЛОШАДКА, ПРОШЕДШАЯ НЕ ОДНУ ВОЙНУ.

С самых давних времен военная тематика использовалась во всевозможных симуляторах. Танки и самолеты, вертолеты и подводные лодки – раздолье для любителей посчитать каждую заклепку на броне и нажать двадцать кнопок, только чтобы взлететь. Пилот или экипаж всегда представали в подобных проектах чем-то абстрактным, слитой воедино со стальной машиной сущностью.

Лишь в 1998 году, с выходом первых частей сериалов Spec Ops, Rainbow Six и Delta Force, «симуляция» коснулась простого пехотинца. Но все же операции элитных частей – совсем не то, что полноценные боевые действия. Отряд небольшой, врагов множество, задача четко обозначена – спасители мира на прогулке.

Только в 2001 году появилась игра, в которой нам уготовили роль винтика военной махины. Словно самый дешевый юнит в RTS, мы повиновались приказам сверху, ориентируясь по меткам с расстоянием до цели, расставляемым невидимой гигантской рукой полководца. Необычное, даже возмутительное ощущение – привыкшего быть центром мироздания игрока швыряли в пекло не им начатой войны, а гибель вовсе не означала конец человечества, а лишь бесстрастную строчку в списке потерь.

С каким трудом проходило избавление от старых привычек – добежать первым, расстрелять всех. Нет. Тишину разрывает крик по рации: «Враг на десять часов!». Отделение дружно плюхается на живот. Привести в порядок сбившееся дыхание и мучительно, до рези в глазах всматриваться в прорезь прицела – разглядеть на фоне леса мелькающие силуэты в чужой форме, дождаться приказа открыть огонь. Сменить позицию, добежать до куста. «О нет! Пятый убит!». Положить одного, двоих, никого – неважно. Полученного адреналина хватит с лихвой при любом раскладе.

ЮГ И СЕВЕР



Помимо американского контингента, вооруженного по последнему слову техники (в частности, штурмовыми винтовками M4 с разнообразными «наворотами»), и Армии Освобождения Сахрани, полагающейся на достижения советской военной промышленности, в войне принимают участие Королевские Вооруженные Силы. Простая пехота использует устаревшие M16A2, зато гвардейцы могут похвастаться HK G36. Во время загрузок миссий нам рассказывают об истории и особенностях того или иного автомата.



Привыкшего быть центром мироздания игрока швыряли в пекло не им начатой войны.

ХИТ?!

ЗА:

- Все сильные стороны Operation Flashpoint: огромные пространства, использование любой техники, действия в команде.
- Мощный инструментарий для создания пользовательского контента.
- Разнообразные сетевые режимы.

ПРОТИВ:

- Новшеств не так много, как хотелось бы.
- Снова придется воевать за «хороших» американцев.
- Неудобный интерфейс и слабый AI способны затмить все положительные стороны проекта, а про них пока толком не известно.



ГОРЯЩИЕ В ПУСТЫНЕ НЕФТЯНЫЕ ВЫШКИ И «ОГРАНИЧЕННЫЙ КОНТИНГЕНТ». АССОЦИАЦИЙ С ИРАКОМ НЕ ИЗБЕЖАТЬ.


АРМИЯ ОСВОБОЖДЕНИЯ САХРАНИ ИСПОЛЬЗУЕТ ВЕСЬМА УСТАРЕВШУЮ ТЕХНИКУ. ДАЖЕ Т-80 У НИХ НЕТ.


ПОКА БОЙЦЫ ШТУРМОВАЛИ ГОРОД, МЫ РЕШИЛИ ПРОВЕСТИ РАЗВЕДКУ С ВОЗДУХА.

СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ

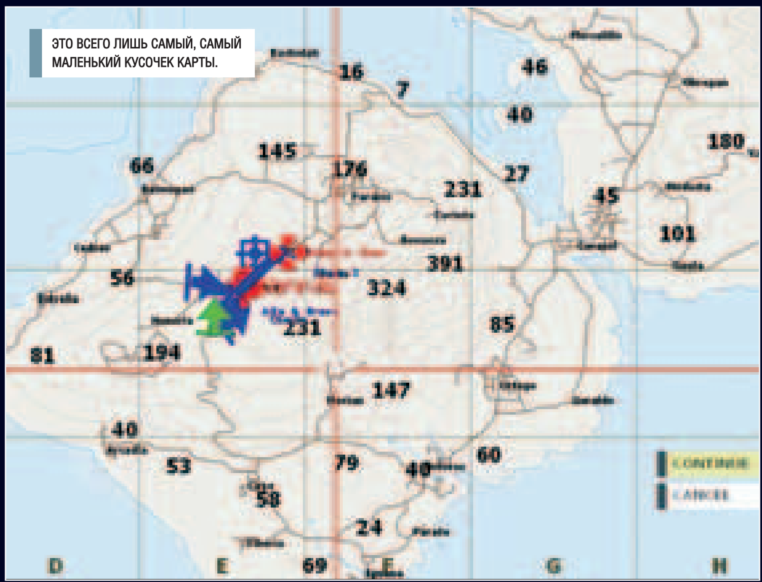
Cooperative – совместное прохождение одиночных миссий.
Sector Control – захват и удержание определенных районов.
Island Control – сражение за весь остров.
Pull Over – сражение возле цепочки флагов, переносящееся от одного к другому.
Defend – одна команда нападает, вторая защищается.
Death Match – надо ли комментировать? Все против всех.
Capture the Flag – захват флага. Самое главное – умудриться перебить вражескую команду и успеть утащить флаг, пока они не возродились.
Flag Fight – очки даются как за убийство других игроков, так и за захват флага.

Пожалуй, первая половина Operation Flashpoint была самой необычной, самой страшной. Мы в панике отступали от почти захваченной деревни, получив сообщение о приближающихся танках. С бессильной злобой смотрели на проносящийся над верхушками деревьев боевой вертолет, зная, что выйти из леса означает смерть. Перебежками, ползком, от куста к кусту выходили из окружения, в любой момент ожидая пули. Когда позже мы учились командовать взводом и осваивали наземные и воздушные средства передвижения, ощущение маленького солдата на большой войне притуплялось, но геймплей все равно оставался не похожим ни на что из виденного ранее. Интересный сюжет, посвященный вымышленному конфликту между СССР и США, разнообразие техники и огромные просторы, настоящие леса и города, стратегический режим и мощнейший редактор миссий – игра разошлась двухмиллионным тиражом, заслуженно собрала кучу наград и породила несколько официальных и фанатских дополнений. После столь успешного старта чехи из Bohemia Interactive занялись разработкой продолжения, но история его весьма запутанная. Раздор с Codemasters, издателем первой части, вылился в лишение создателей прав на торговую марку Operation Flashpoint 2.
Но, несмотря на это, в конце года выйдет тактический шутер/симулятор, продолжающий лучшие традиции оригинала. На Западе он известен как Armed Assault, а вот купившая права на издание игры на территории России компания «Акелла» выпустит ее под названием «Операция Флешпойнт 2». Так незатейливо решился вопрос и с копирайтами, и с узнаваемостью. Но довольно предисловий.

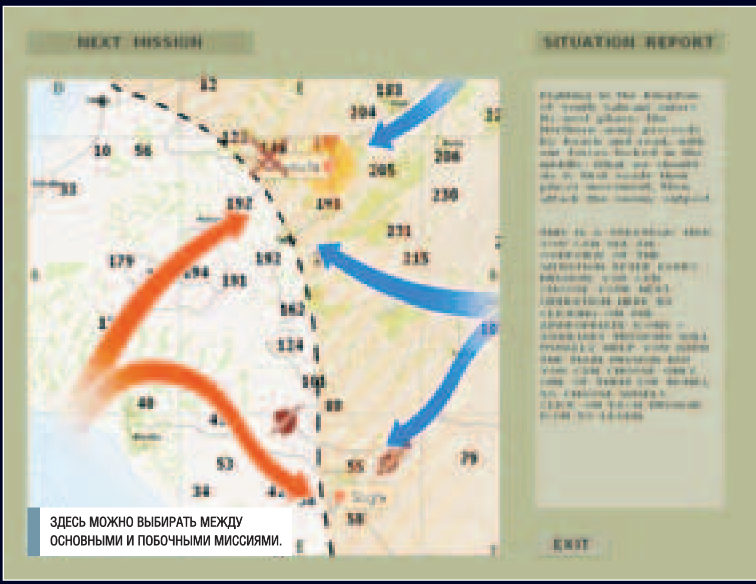
ДВЕ БАШНИ

Повторно развивать тему «холодной войны» – дело неблагодарное, но стравить в бою советское и НАТОвское оружие можно и другими способами. Например, придумать остров в Атлантическом океане, поделенный на две враждующих страны. Коммунистический Север и демократический Юг – сколько раз мы это уже видели и в жизни. Богатые южане под властью короля наживаются на поставках нефти и туризме, в то время как социалисты Северного Сахрани живут впроголодь. США поддерживает


ВСЯ ДОСТУПНАЯ ДЛЯ ШТУРМА ГОРОДА ТЕХНИКА.


ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ САМЫЙ, САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ КУСОЧЕК КАРТЫ.





ЗДЕСЬ МОЖНО ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ ОСНОВНЫМИ И ПОБОЧНЫМИ МИССИЯМИ.


ИЗМЕНИЛИСЬ МОДЕЛИ НЕ ТОЛЬКО ОРУЖИЯ, НО И ПРИЦЕЛОВ.

прогрессивные намерения монарха и присылает небольшой отряд военных специалистов, призванный натренировать местные войска для лучшей защиты демократии. А когда обучение закончилось и инструкторы засобирались домой, Армия Освобождения Сахрани (АОС) без предупреждения развязала боевые действия. Игрок в составе американского контингента оказывается в гуще событий и принимает посильное участие в войне. Кампания растянется на 20 огромных миссий с несколькими задачами в каждой и множеством вариантов прохождения. Допустим, нужно пробраться мимо вражеского патруля. Можно скрытно проползти через кусты, можно угнать УАЗ и проехать под носом ничего не подозревающих часовых, или приехать на БРДМ и всех перестрелять. Если получится, конечно – игра геройства не поощряет, и в одиночку много не навоюешь. Кроме того, нам теперь позволят выбирать, кем проходить миссию: стрелком танка, снайпером, офицером.

Не обойдется и без одиночных миссий: ночные вылазки сил специального назначения, вертолетные атаки и танковые сражения, командование пехотой – в общем, все области деятельности современной армии.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

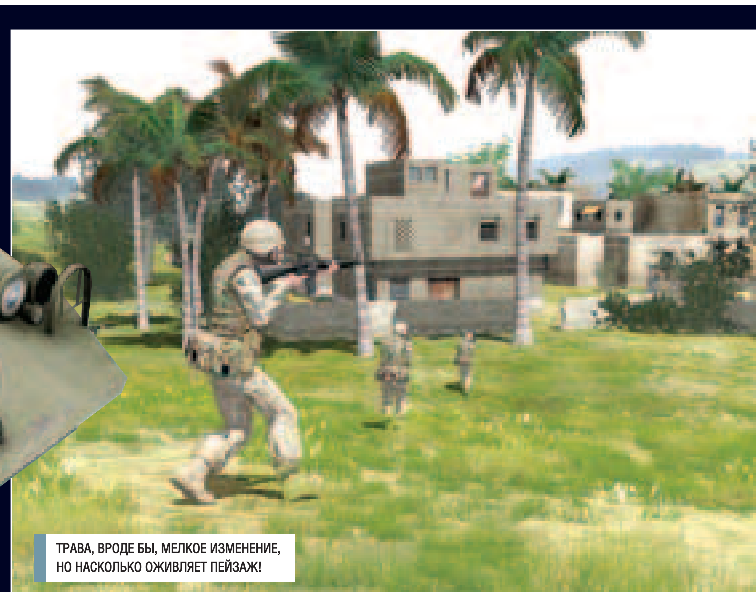
Мультиплееру разработчики уделяют особое внимание и придумали целую кучу режимов с поддержкой до 100 игроков. Для столь масштабных баталий, конечно, потребуется хорошее соединение и мощный компьютер, причем у каждого участника, но это решается походом в компьютерный клуб. А встроенная система голосового общения позволит координировать усилия с однополчанами.

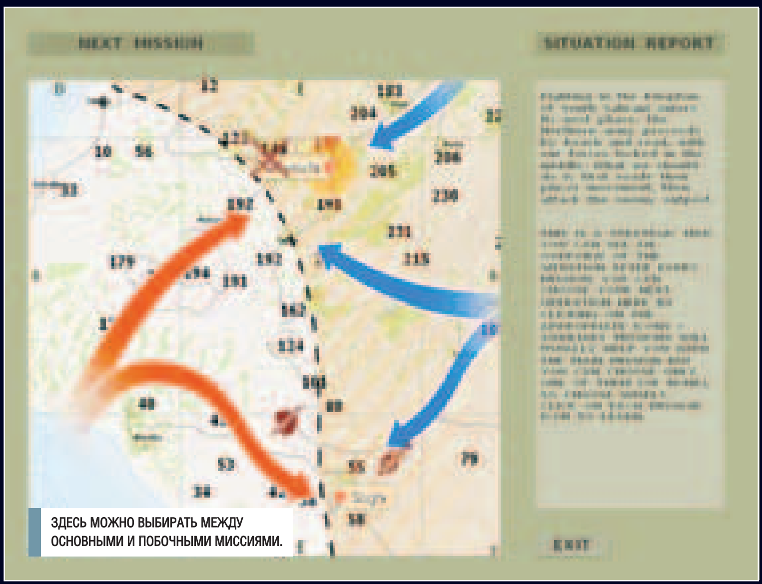
В предоставленной нам демо-версии можно было опробовать три режима – штурм города, CTF и Flag Fight. Первый понравился больше всего, и отсутствие других игроков не помешало – массовку создают боты. Перед боем выбираешь, в каком отряде воюешь (их несколько), и в какой роли. Если стать лидером подразделения, остальными бойцами можно управлять с помощью почти не изменившегося командного интерфейса (его, правда, обещают значительно упростить). Другие отделения управляются AI-офицерами, согласно заложенному плану операции. В него почему-то не входит использование расставленной в стартовой точке различной техники, но нам никто не мешает рассадить свой отряд по M113 и «Хаммерам». Защитников-северян едва ли не больше, чем американцев, основу обороны составляют станковые ДШК, и битва вышла жаркой. Выданный на старте вертолет (управление которым осталось столь же неуклюжим) сильно пригодился, хоть и погиб смертью храбрых, сбитый вражеским пулеметчиком. После гибели игрока камера патетично кружит некоторое время над телом, а затем вы «вселяетесь» в ближайшего бота. Жаль только, что смерть не сопровождается всякими умными цитатами, как раньше. Но, глядишь, к релизу появятся.

СДЕЛАЙ САМ

Важной составляющей успеха оригинала был очень мощный редактор, позволявший фанатам не толь-


БРДМ-2 ИМЕЕТ НЕДОСТАТОЧНУЮ ЗАЩИЩЕННОСТЬ, НО ОБЛАДАЕТ ОЧЕНЬ ВЫСОКОЙ ПРОХОДИМОСТЬЮ.


ТРАВА, ВРОДЕ БЫ, МЕЛКОЕ ИЗМЕНЕНИЕ, НО НАСКОЛЬКО ОЖИВЛЯЕТ ПЕЙЗАЖ!



ЗДЕСЬ МОЖНО ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ ОСНОВНЫМИ И ПОБОЧНЫМИ МИССИЯМИ.



ИЗМЕНИЛИСЬ МОДЕЛИ НЕ ТОЛЬКО ОРУЖИЯ, НО И ПРИЦЕЛОВ.

прогрессивные намерения монарха и присылает небольшой отряд военных специалистов, призванный натренировать местные войска для лучшей защиты демократии. А когда обучение закончилось и инструкторы засобирались домой, Армия Освобождения Сахрани (АОС) без предупреждения развязала боевые действия. Игрок в составе американского контингента оказывается в гуще событий и принимает посильное участие в войне. Кампания растянется на 20 огромных миссий с несколькими задачами в каждой и множеством вариантов прохождения. Допустим, нужно пробраться мимо вражеского патруля. Можно скрытно проползти через кусты, можно угнать УАЗ и проехать под носом ничего не подозревающих часовых, или приехать на БРДМ и всех перестрелять. Если получится, конечно – игра геройства не поощряет, и в одиночку много не навоюешь. Кроме того, нам теперь позволят выбирать, кем проходить миссию: стрелком танка, снайпером, офицером.

Не обойдется и без одиночных миссий: ночные вылазки сил специального назначения, вертолетные атаки и танковые сражения, командование пехотой – в общем, все области деятельности современной армии.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Мультиплееру разработчики уделяют особое внимание и придумали целую кучу режимов с поддержкой до 100 игроков. Для столь масштабных баталий, конечно, потребуется хорошее соединение и мощный компьютер, причем у каждого участника, но это решается походом в компьютерный клуб. А встроенная система голосового общения позволит координировать усилия с однополчанами.

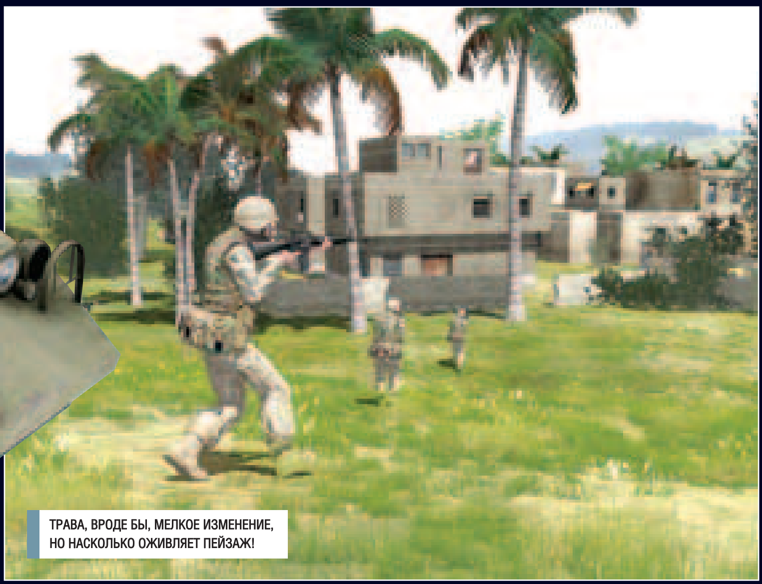
В предоставленной нам демо-версии можно было опробовать три режима – штурм города, CTF и Flag Fight. Первый понравился больше всего, и отсутствие других игроков не помешало – массовку создают боты. Перед боем выбираешь, в каком отряде воюешь (их несколько), и в какой роли. Если стать лидером подразделения, остальными бойцами можно управлять с помощью почти не изменившегося командного интерфейса (его, правда, обещают значительно упростить). Другие отделения управляются AI-офицерами, согласно заложенному плану операции. В него почему-то не входит использование расставленной в стартовой точке различной техники, но нам никто не мешает рассадить свой отряд по M113 и «Хаммерам». Защитников-северян едва ли не больше, чем американцев, основу обороны составляют станковые ДШК, и битва вышла жаркой. Выданный на старте вертолет (управление которым осталось столь же неуклюжим) сильно пригодился, хоть и погиб смертью храбрых, сбитый вражеским пулеметчиком. После гибели игрока камера патетично кружит некоторое время над телом, а затем вы «вселяетесь» в ближайшего бота. Жаль только, что смерть не сопровождается всякими умными цитатами, как раньше. Но, глядишь, к релизу появятся.

СДЕЛАЙ САМ

Важной составляющей успеха оригинала был очень мощный редактор, позволявший фанатам не толь-



БРДМ-2 ИМЕЕТ НЕДОСТАТОЧНУЮ ЗАЩИЩЕННОСТЬ, НО ОБЛАДАЕТ ОЧЕНЬ ВЫСОКОЙ ПРОХОДИМОСТЬЮ.



ТРАВА, ВРОДЕ БЫ, МЕЛКОЕ ИЗМЕНЕНИЕ, НО НАСКОЛЬКО ОЖИВЛЯЕТ ПЕЙЗАЖ!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ "ПЕРИМЕТР"
MAELSTROM™
БИТВА ЗА ЗЕМЛЮ НАЧАЛАСЬ
1С
Codemasters
GAMES
© 2006, ЗАО "1С". © 2006, KDV Games. © 2006, Codemasters.

Yakuza



«Only one man can stop the Yakuza», – гласит теглайн одного посредственного фильма со Стивеном Сигалом. Прочувствовать на своей шкуре суровую правду этих слов смогут владельцы PlayStation 2.

Вариация на тему «что получается, если в Shenmue подмешать элементов GTA и The Godfather».

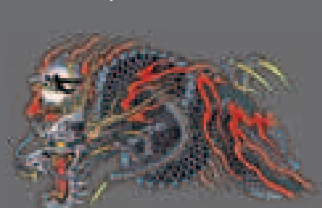
ХИТ?!

ЗА:

- Вариация на тему Shenmue – это ценно, приятно и здорово.
- Кинематографичность – в лучших традициях Metal Gear Solid, Xenosaga и последних Final Fantasy.
- Превосходно воссозданный Токио, по которому только бродить и бродить.
- Сценарий подготовлен заслуженным писателем, а во главе проекта – именитый гейм-дизайнер.
- Разливанное море возможностей, мини-игр, сайдквестов и прочих «вишенок сверху».

ПРОТИВ:

- Огрехи в модели управления и работе камеры, заметные уже сейчас.
- Возможно, не самая сбалансированная боевая система.



Жанр FREE, придуманный величайшим игроделом Ю Судзуки специально для своего суперхита Shenmue, несправедливо обделен вниманием разработчиков. Возможно, оно и к лучшему – не очень-то приятно, когда оригинальные находки эксплуатируются всеми подряд, часто и бездумно. Но, с другой стороны, почему бы и нет, если Shenmue за номером три, вероятно, уже никогда перед нами не предстанет? Прошло «каких-то» пять лет, и в Sega вновь нашли средства для еще одного необычного шедевра. Правда, подразделение AM2 сменилось студией New Entertainment R&D #1, на месте именитого выходца из университета Окаямы – специалист по обезьянам Super Monkey Ball, но и в планах, как ни странно, не Shenmue III. К выходу готовится Yakuza – забористая вариация на тему «что получается, если в монструозный хит времен Dreamcast подмешать элементов Grand Theft Auto и The Godfather».

«Непроста, непроста жизнь многообещающих якудза», – учит нас завязка. И впрямь: не успел главный герой, Кирю Кадзума, тихомирно покинуть тюрьму, поплатившись за убийство десятью годами своей драгоценной жизни, как на его мягкое место нашлось «приключение, от которого невозможно отказаться». Загадочная девочка Харука и пропавшие сто миллиардов йен (они же – сто миллионов долларов) – наверное, не совсем то, о чем хочется думать по выходе из-за решетки, но всякие «хатикю-сан» (сленговое название якудзы) не оставляют выбора. А меж тем уголовничек наш попал в

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

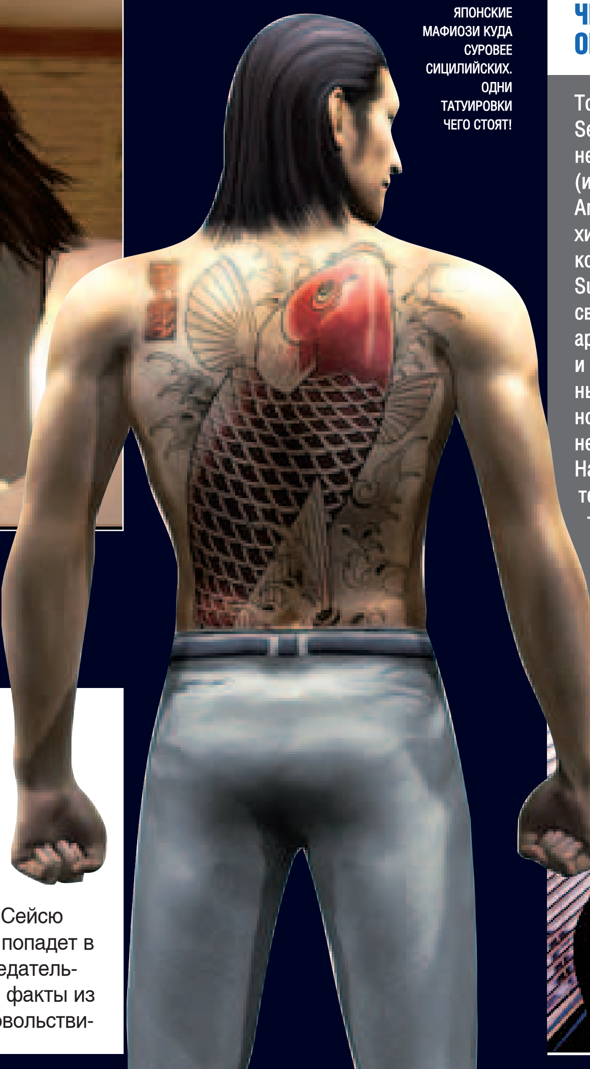
Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega of Europe
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sega New Entertainment R&D #1
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.sega.com/gamesite/yakuza/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


YAKUZA СТАНЕТ ОДНИМ ИЗ КРАСИВЕЙШИХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ PLAYSTATION 2 – НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ FINAL FANTASY XII ИЛИ METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER.


ЯПОНСКИЕ МАФИОЗИ КУДА СУРОВЕЕ СИЦИЛИЙСКИХ. ОДНИ ТАТУИРОВКИ ЧЕГО СТОЯТ!

Авторы не просто так обратились к известному в Японии писателю Сейсю Хасе.

кутузку с почетом – отправил на тот свет собственного оябуна, защищая лучшего друга и возлюбленную. Бывшие соратники, конечно же, подобного не прощают. И вот, хрустнув костяшками кулаков, Кадзума выходит на освещенные неоновыми вывесками улицы вечернего Токио – восстановить утраченный авторитет, распутать клубок тайны, немного подзаработать и... да-да, вкусить свободы.

На первый взгляд сюжет кажется гораздо проще того, что имело место в Shenmue, но не стоит спешить с выводами – авторы не просто так обратились к известному в Японии писателю Сейсю Хасе. Игрок обязательно попадет в паутину интриг, лжи и предательства, узнает любопытные факты из прошлого Кадзумы, с удовольстви-

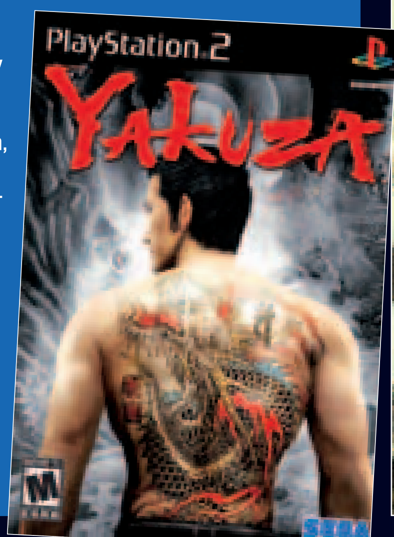
ЧЕЛОВЕК, РАССОВАВШИЙ ОБЕЗЬЯН ПО ШАРАМ!

Тосихиро Нагоси – глава студии Sega New Entertainment R&D #1, ранее стоявший у руля Sega AM4 (или, как ее принято звать ныне, Amusement Vision). Именно этот хитроумный японец разработал концепцию шарообезьянного пазла Super Monkey Ball, а также подарил свету аркадные гонки Daytona USA, аркадный же футбол Virtua Striker и Spikeout, ничуть не менее аркадный beat'em up. Наконец, за отменной F-Zero GX для GameCube стоит не только Сигеру Миямото, но и Нагоси-сан! Будет чрезвычайно интересно посмотреть, как мастер творений для игровых автоматов справится с таким, прямо скажем, сугубо «домашним» проектом, как Yakuza.



ЧЕХАРДА С НАЗВАНИЕМ

Изначальное, зафиксированное в текстовых файлах, рабочее название – Project J. Почему именно J, а не, к примеру, Y, никто не знает. Чуть интереснее, что утвержденное японское название – Ryu ga Gotoku – по-хорошему должно бы переводиться на английский язык как Like a Dragon, однако... Однако западные маркетологи – люди консервативные и предприимчивые. Только так и можно объяснить, что за берегами Японии проект будет известен под лаконичным, емким и предельно понятным именем, что вынесено в заглавие статьи.




ВОТ ОНА, ИСТИННАЯ ЯРОСТЬ КАДЗУМЫ. НИКТО НЕ УЦЕЛЕЕТ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ХОРОШО ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

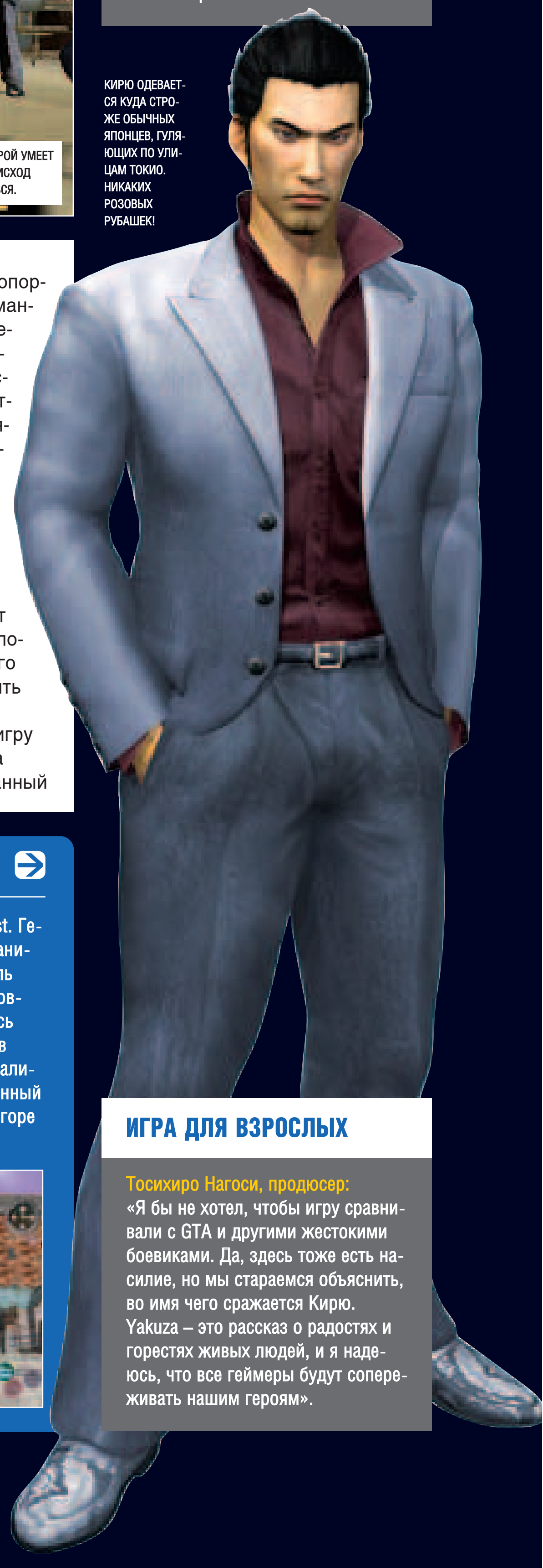
Якудза – крупнейшая преступная организация, равной которой попросту не существует (так утверждает книга рекордов Гиннесса, а ей, пожалуй, незачем врать). Как и любая крупная мафия, якудза обладают немалой властью – ее интересы распространяются на малый и крупный бизнес, а также политику. Кодекс поведения жесток и неумолим: за каждую провинность якудза отрубает себе фалангу пальца. Впрочем, это еще цветочки, ведь иногда дело доходит и до харакири.



БРОСКИ – ЭТО СВЯТОЕ. ЕСЛИ ГЕРОЙ УМЕЕТ МЕТАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ТУШИ, ЗА ИСХОД БИТВЫ МОЖНО НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ.

СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ

Тосихиро Нагоси, продюсер:
«Сюжет игры задан жестко, но проходить ее можно по-разному. Например, когда герою понадобятся деньги, он может взять их в долг, устроиться на работу, выполнять мелкие поручения, выиграть в казино... вариантов очень много!»



КИРЮ ОДЕВАЕТСЯ КУДА СТРОЖЕ ОБЫЧНЫХ ЯПОНЦЕВ, ГУЛЯЮЩИХ ПО УЛИЦАМ ТОКИО. НИКАКИХ РОЗОВЫХ РУБАШЕК!

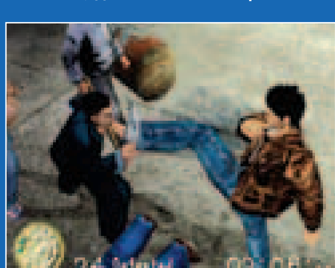
ем последит за разборками банд – этого вполне достаточно, чтобы не потянуться к кнопке Power.

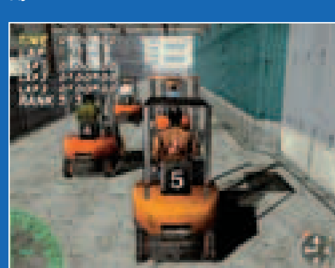
Самое-самое прекрасное, чем обещает быть примечательна Yakuza, – Токио. Тщательно выделанные (непременно с оглядкой на подлинные) улицы и улочки будут уставлены практически настоящими заведениями. «Практически» – потому что названия и бренды будут заменены или переиначены. Заявлено, что исключение составят Suntory, Don Quiote, Boss и Sabra, но вовсе не обязательно, что все это великолепие перенесется в англоязычный вариант – в свое время Coca Cola так и осталась достоянием оригинальной версии Shenmue, тогда как в переводе фигурировала Jet Cola. К счастью, никто не посмеет вымарать собственно улицы в кварталах Синдзюку или Сибуя – а ведь только ими можно наслаждаться и наслаждаться!

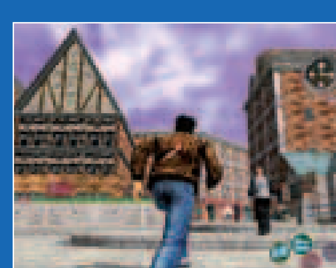
Но город – всего лишь место действия. Схватки с недоброжелателями всецело напоминают потасовки из затасканной нами Shenmue, которые еще больше сблизились с beat'em up. В отличие от вечно спокойного Ре, взрывной Кадзума не стесняется применять в битве все, что подвернется под руку: в ход идут ящики, трубы, велосипеды, бейсбольные биты, ножи – все подъемное и удобное. Противники также не пренебрегают бесхозными предметами, однако на данный момент их главным помощником в схватке видится вовсе не оружие, а неудобство камеры, топорность управления и непродуманность комбо-системы – продемонстрированные нам видеоролики игрового процесса оставляют именно такое впечатление. Герой то и дело «заряжает» комбинации мимо вражин, а стоит ему двинуться с места, как незримого оператора словно подкашивает. Если же удары «доставляются по адресу», недруг валится с ног уже после второго пинка – а ведь далее следует третий, наиболее затяжной; пока Кадзума меняет стойку, его неизменно успевают наградить ударом. Эти же «кусочки геймплея» показывают, что игру не миновал бич большинства beat'em up – несбалансированный

ТОРЧАЩИЕ УШКИ

Совершенно очевидно, что концепция Yakuza начисто списана с Shenmue, известной любому владельцу Dreamcast. Гениальное творение Ю Судзуки и команды Sega AM2, первоначально планирующееся к выходу на Saturn под названием Virtua Fighter RPG, потрясло играющую общественность, однако так и не удержало консоль на плаву. Создатель Space Harrier и Virtua Fighter фактически изобрел новый жанр – FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) – удачно совмещающий элементы квеста, RPG, экшна и beat'em up. Продолжение, со временем явившееся и на Xbox, выдалось еще масштабнее, обладало более диким ритмом геймплея и закрученным сюжетом. Судзуки планировал сериал в несколько эпизодов, но огромные затраты на разработку вкупе с финансовыми провалами Sega не позволили реализовать задуманное – и один Будда знает, продолжится ли история славного паренька Ре Хадзуки. Увы и ах, на данный момент в недрах компании думают не о Shenmue III, а о Shenmue Online – MMORPG для PC, которая, если рак на горе свистнет, достанется геймерам в этом году.







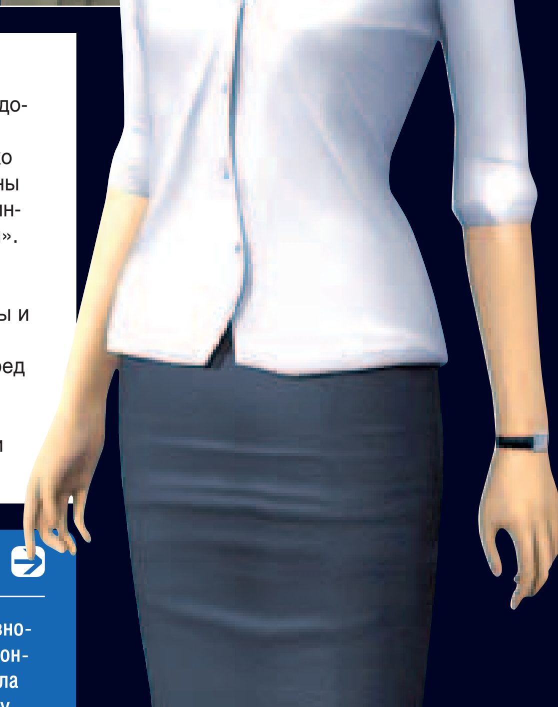
ИГРА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Тосихиро Нагоси, продюсер:
«Я бы не хотел, чтобы игру сравнивали с GTA и другими жестокими боевиками. Да, здесь тоже есть насилие, но мы стараемся объяснить, во имя чего сражается Кирю. Yakuza – это рассказ о радостях и горестях живых людей, и я надеюсь, что все геймеры будут сопереживать нашим героям».

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


КАКАЯ БАНДИТСКАЯ ИСТОРИЯ ОБХОДИТСЯ БЕЗ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ ДЕВУШКИ С ДВУМЯ ПАРНЯМИ?


ДВА ПРОСТЫХ СЛОВА: НАСТОЯЩИЙ ОЯБУН.



набор приемов. Уже сейчас ясно как божий день, что нет никакого смысла со скрипом проворачивать комбинации, разбираясь с каждым бандюгой поодиночке, когда в сотню раз проще швырять отморозков друг в друга, моментально выводя из строя почти всех нападающих.

Разумеется, разработчики, набившие себе руку на Spikeout, не поскупились на идеи. Например, они ввели такое замечательное понятие, как «добивания». Скажем, отправили вы врага в глубокий нокаут близ стены, а вот вам высвечивается иконка нужной кнопочки; нажимаем – и лицо супостата плющится между вашей ладонью и кирпичами. Жмем второй раз – и больно знакомим обидчика с подошвой ботинка. Красота. Эстетика.

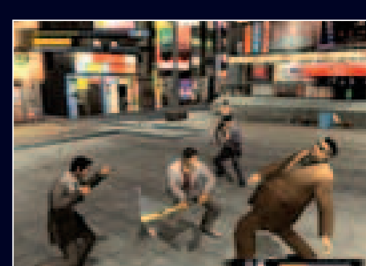
Не обойдется, конечно, без системы «прокачки»: Кадзума в состоянии развиваться душой (влияет на выносливость) и телом (привязано к силе), равно как и разучивать движения. Параметры зависят не только от количества опыта, полученного в битвах, – немалым подспорьем служат предметы, дожидающиеся нашего якудза на прилавках. Где-нибудь недалеко от этих прилавков ему уготованы развлечения – например, «патинко» или «журналы-с-девочками».

Под конец позволим себе немножко повториться. «Почему бы и нет, если Shenmue за номером три, вероятно, уже никогда перед нами не предстанет?..» Sega готовит прощальный подарок владельцам PlayStation 2, так и знайте. ■

СТЕЛС-ПИСАТЕЛЬ

Японский писатель Сейсю Хасе чертовски популярен у себя на родине, но на Западе его имя мало кому что-то скажет. Впрочем, по паре его романов были сняты фильмы. Один из них, Sleepless Town (Fuyajo), знаком широкой публике лишь в Гонконге и Японии, зато вторая картина – The City of Lost Souls (Hyoryu-gai) славного режиссера Такаси Миике – хорошо известна поклонникам артхауза. В российском прокате лента получила название «Город потерянных душ», что, в общем, неудивительно.





СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Тосихиро Нагоси, продюсер:
«Дракон в Японии олицетворяет силу и мужественность. Именно поэтому Кирю сделал себе татуировку с этим фэнтезийным существом. У главного героя – сердце дракона!»

ГОРЯЧИЙ КОФЕ НЕ ПРОЙДЕТ

Сверхъестественная, всемогущая и жесткая ассоциация ESRB не дремлет: на обложке американского издания Yakuza уже проставлен значок Mature («от семнадцати и старше»). Причина – в наличии стрип-клубов и баров, где посетителей развлекают непомерно веселые и скудно одетые особы. Кроме того, герой может ухаживать за девушкой – в игре присутствует специальная шкала доверия вашей спутницы, и кто ведает, что там произойдет, заполнись она до упора.

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

PLAYSTATION 2 ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН

Каждый владелец утонченной модели PS2 видел пустующий разъем Network на задней стороне корпуса приставки. Инженеры Sony предугадали наступление информационного века и встроили сетевой адаптер внутрь приставки. Все чаще на коробках с играми для PS2 появляется голубая полоска с надписью «With Net Play», но есть одно «но»… Только на Xbox 360 онлайн-сервис устроен по принципу «включил и работает». Чтобы выйти в сеть с PlayStation 2, придется немало попотеть. Мы попотели за вас, и теперь вы можете воспользоваться простым и доступным пошаговым алгоритмом. Поиграть по Сети на PlayStation 2 может каждый, кто обладает завидным терпением и широкополосным доступом в Интернет. Поехали.

КАК ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ В SOE

ШАГ 1:

Купите тонкую модель PlayStation 2

Не исключено, что большинство читающих эти строки уже выполнили это простое действие. Тем же, кто давно и счастливо пользуется оригинальной, «толстой» моделью, можно только посочувствовать. Да, в старом дизайне PS2 предусмотрен разъем для сетевого адаптера, но вот незадача: Sony давно прекратила выпуск этих устройств. Другими словами, проще (и дешевле) пойти в магазин и купить тонкую приставку, чем искать ставшие раритетами сетевые адаптеры. Именно так пришлось поступить автору этих строк, и теперь у него на столе две PlayStation 2, толстая и тонкая, стоят друг на друге. Зато любая slim-модель PS2 в сетевой игре послужит одинаково хорошо. И еще одно важное замечание. Потребители пиратской продукции могут забыть слово «онлайн» прямо сейчас: алгоритм DNAS (Dynamic Network Authentication System) проверяет легальность приставки, считывает «секретные» данные с диска и отлавливает нелегальных пользователей на входе в онлайновый парадиз. Обойти эту защиту практически невозможно.

ШАГ 2:

Узнайте номер модели и серийный номер вашей PS2

Переверните свою приставку. Вы увидите наклейку с заводскими данными. Нас интересует номер модели (MODEL NO, вверху) и серийный номер приставки (SERIAL, на светлой полосе). Запишите их, они пригодятся на шаге 5.

Потребители пиратской продукции могут забыть слово «онлайн» прямо сейчас. Защиту DNAS обойти невозможно.

ШАГ 3:

Найдите в коробке книжечку Starter Pack

Глубоко в недрах коробки с PlayStation 2, рядом с инструкцией и гарантийным талоном, скрывается бесполезная на первый взгляд брошюра Starter Pack. Найдите ее. Если вы по каким-то причинам остались без книжечки, то вы попадаете в сложное положение и не сможете зарегистрироваться напрямую. Неприятность эту мы переживем – прочитайте врезку для тех, кто не хочет получать письма от Sony.

ШАГ 4:

Узнайте ваш сетевой код

На обратной стороне книжечки Starter Pack указан ваш уникальный код доступа к сети. Запишите его. Существенное замечание: все номера, которые вы видите на страницах «СИ», на самом деле являются недействительными. Можете даже не пробовать ими пользоваться, – а можете попробовать и убедиться, что ничего не выходит. Используйте свои, индивидуальные коды.

ШАГ 5:

Зарегистрируйтесь на http://www.ps2registration.com

Выходите в Сеть с персонального компьютера и открываете страничку http://www.ps2registration.com. В графе Country указываете Other, в графе Language – English. Открывается бесполезное окно, жмете Proceed. Открывается еще одно окно. Во втором пункте (New User) опять выбираете Other в графе Country. Наконец-то открывается настоящее окно регистрации. Вводите свое имя, адрес, личные данные. Старайтесь указать как можно более точный и подробный почтовый адрес на английском языке – именно на этот адрес Sony будет присылать призы и подарки. В соответствующие поля введите серийный номер и номер модели вашей PS2, которые вы записали на шаге 2. В процессе регистрации вам придется ввести также сетевой код (шаг 4) и желаемый логин для доступа на Central Station, который нужно запомнить и еще раз ввести на шаге 10. Действуйте.

ШАГ 6:

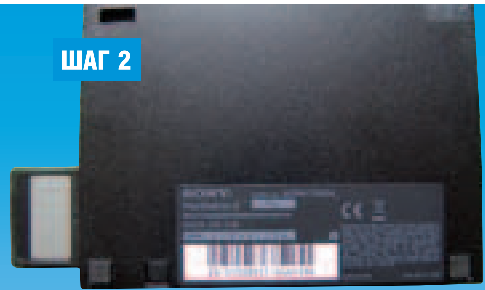
Получите по почте сетевой диск и PIN-код

Регистрация пройдена – и ничего не произошло? Без паники, it's a Sony. Регулярно проверяйте почтовый (неэлектронный) ящик – через несколько недель вам придет письмо и, может быть, не одно. Например, нам из французского филиала Sony прислали сразу два послания. Сначала пришел демо-диск и уведомление: мол, онлайн-сервис в вашей стране не будет запущен никогда. Мы расстроились, конечно, а через пару недель пришло еще одно письмо – на этот раз с сетевым диском и кодом для выхода в онлайн. Как это объяснить? Загадка.

НЕ ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ ПИСЬМА ОТ SONY!

На этой странице указан «официальный» способ получения сетевого диска. Если он кажется вам слишком долгим, можно пойти в обход: утилиту для настройки соединения удастся найти на дисках к некоторым (не ко всем!) играм с поддержкой мультиплеера. Другими словами, владельцы Burnout 3: Takedown и Battlefield 2: Modern Combat, Timesplitters 2 и Metal Gear Solid 3: Subsistence, Champions of Norrath: Realms of Everquest и Midnight Club 3: DUB Edition, любой части SOCOM: U.S. Navy SEALs могут обойтись без сетевого диска – игра сама протестирует связь и создаст необходимые данные на карте памяти.

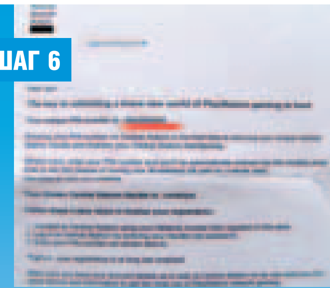
ШАГ 2



ШАГ 4



ШАГ 6



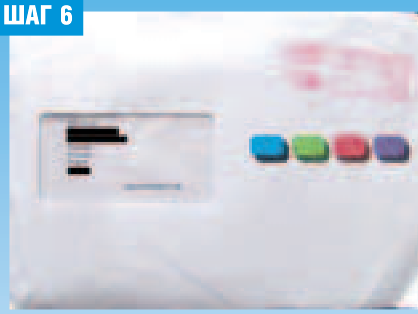


Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ШАГ 3



ШАГ 6



ШАГ 9



ШАГ 7



КАК НАСТРОИТЬ СОЕДИНЕНИЕ

ШАГ 7:

Подключите сетевой кабель к PS2

Обратите внимание: к PS2 можно подключить только обычный сетевой кабель – такой, каким компьютеры связываются в локальную сеть. Если же вы выходите в Интернет через DSL-соединение, то вам понадобится рутер, – посредник между приставкой и Сетью. Если в вашем доме есть «локалка» с выходом в Интернет, можно попробовать подключить кабель к PS2 напрямую – однако гарантировать, что вся система заработает, сможет только администратор сети.

ШАГ 8:

Вставьте сетевой диск и настройте соединение

Болванку – в привод, и вперед. В главном меню выберите пункт Get Connected, затем Start. Мастер настройки поможет подобрать верные параметры соединения – это звучит страшно, но проходит безболезненно. Когда все будет готово, программа создаст на карте памяти данные о соединении, к которым затем будут обращаться все игры, выходящие в Сеть (понадобится 50-100 килобайт свободного места).

ШАГ 9:

Соединитесь с Central Station

Теперь, когда связь настроена, начинается самое главное. Еще раз загрузите сетевой диск и выберите в главном меню пункт Central Station. Момент истины: если соединение удовлетворяет требованиям Sony, кабели подключены верно, настройки сети безукоризненны, порты открыты – тогда вы сможете зайти на Central Station. Если что-то пойдет не так и программа выдаст ошибку, знайте: дело плохо. Если не работает Central Station, то подавляющее большинство игр тоже не сможет загрузиться. Отыскать причину будет или сложно, или очень сложно: придется разбираться в настройках сети.

ШАГ 10:

Введите логин и PIN-код, завершите регистрацию

А кто смог зайти на Central Station, того мы поздравляем. Осталось только одно: в главном меню выберите вход для новых пользователей, введите логин, который выбрали на шаге 5, и PIN-код из письма, полученного на шаге 6. Тому, кто ввел верный код, будет создана учетная запись в онлайновом сервисе Central Station. Этот логин и пароль нужно использовать примерно в каждой второй онлайновой игре на PS2 – он же подойдет для выхода в сеть с PS3. Товарищ, подумай о будущем сегодня! Подключись!

SLIM-ВЕРСИЯ PS2 – ИДЕАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ДЛЯ ВЫХОДА В ОНЛАЙН.



ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ О МОДЕМАХ, КИЛОБИТАХ, ПОРТАХ И PLAYSTATION 2

Очень популярный читательский вопрос: «Какая скорость доступа в Сеть нужна для онлайн-игры на PlayStation 2?». Не все так просто. На американских коробках с сетевыми играми для PS2, например, ставится штамп Broadband only – по-нашему, «только для широкополосного доступа в Интернет». Но как отличить прекрасный широкополосный доступ от негодного и узкополосного? Единого критерия нет. Негласно считается, что подойдет доступ через кабельный модем, по технологии DSL/ADSL или через локальную сеть на скорости не меньше 256 килобит в секунду. Внимание: обычный модем, подключаемый к телефонной розетке (по так называемой технологии dial-up), не годится! И даже если ваше соединение быстрее заветных 256 килобит в секунду, это еще не гарантирует стабильную сетевую игру. Об этом нигде не пишут, но чтобы PlayStation 2 могла выйти в онлайн, необходимо, чтобы приставка была полностью доступна из внешней сети, а игра могла связываться с сервером через любой порт. Поясним: HTTP-данные обычно передаются по порту номер 80, FTP – по портам 20 и 21, электронную почту по протоколу POP3 скачивают через 110-й порт. Всего на одном компьютере может быть до 65535 портов, причем стандартным образом обрабатываются лишь первые 1024 из них. Не будем вдаваться в заумные тонкости устройства электронных сетей. Каждая игра на PS2 требует прямого доступа к определенному набору «нестандартных» портов, которые на многих соединениях (особенно в локальных сетях) бывают заблокированы – в этом случае организовать мультиплеер на PS2 невозможно. Прежде, чем задумываться об онлайновых развлечениях, проверьте свою связь. Это можно сделать с помощью персонального компьютера. Подключите его так, как планируете подключать PS2, и запустите какую-нибудь утилиту, которая использует особые порты (например, Bittorrent-клиент Azureus – http://azureus.sourceforge.net). Выберите в нем случайный порт из области 60000-65000 и попробуйте «прозвонить» его с помощью сайта http://www.canyouseeme.org. Если порт окажется недоступен, PS2 не сможет выйти в сеть. Что делать, как быть и удастся ли открыть порты, вам сможет сказать только специалист, знающий устройство вашей сети.

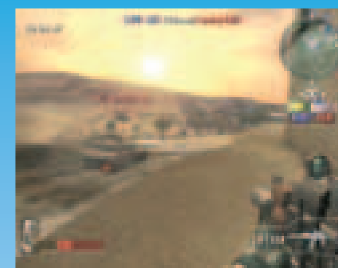
ВО ЧТО ИГРАТЬ ПО СЕТИ?

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Игроков онлайн: 100 и больше
Наша оценка сетевой игры: 5/5 (высший класс)

Нет лучше повода для знакомства с онлайном на PS2, чем Battlefield 2: Modern Combat. Пусть здесь всего два режима (Conquest и Capture the Flag), но ни в одну другую многопользовательскую игру авторы не вложили столько труда и заботы, сколько в Battlefield 2. Ни разу, даже в компании двух десятков игроков, мы не встретились с лагом или необъяснимыми ошибками. Каким Battlefield был на персональных компьютерах, точно таким же остался на PS2. Для увлеченных геймеров в игру встроена система рангов, ленточек и медалей (аналог «достижений» на Xbox 360), есть список «френдов», поддержка кланов и даже система обмена сообщениями. И главное – все работает быстро и отлажено, чем в нашем тестировании не смогла похвастаться ни одна другая игра. Если хотите попробовать онлайн на PS2, смело берите Battlefield 2: Modern Combat.





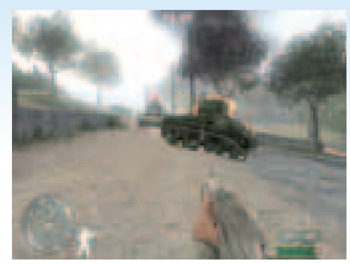


CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Игроков онлайн: 100 и больше
Наша оценка сетевой игры: 3/5
(идея хорошая, да сетевой код подкачал)

Call of Duty держит марку: играть интересно, а в Сети всегда можно найти как соратников, так и противников. Чувствуется, что бытового российского подключения к Интернету игре не хватает: солдаты перемещаются пусть малозаметными, но рывками, а влепить хэдшот можно только случайно, выпустив в сторону врага всю обойму. Кстати, только в версии Call of Duty 2 для PS2 в многопользовательских режимах можно кататься на танках – они неуязвимы для обычного оружия, но радостно взлетают на воздух, познакомившись с фаустпатроном или парой умело брошенных ручных гранат. Правда, без ошибок не обошлось: то движок «не может установить соединение со всеми игроками», то просто так с сервера выкинет...





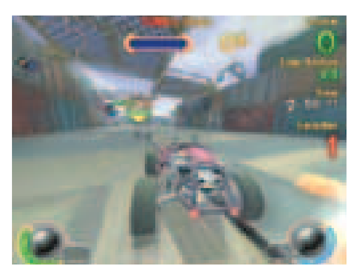


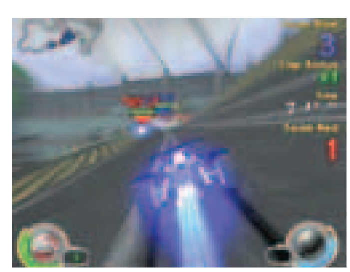
JAK X

Игроков онлайн: 0-10
Наша оценка сетевой игры: 2/5 (ничего... если позволит связь и сможете найти, с кем поиграть)

Боевые гонки Jak X, игра с огромным количеством режимов, сама просилась в Сеть. Летая по трассам в одиночку, поневоле представляешь, что было бы, если на месте ботов оказались живые игроки. Не все так просто. Во-первых, мало кто играет в Jak X по Сети: иногда мы заходили на сервер и обнаруживали, что там пусто, как в списке релизов для Dreamcast. А когда мы все-таки нашли спутников и начали гонку, на трассе сразу стало заметно, что сетевой код написан полюбительски: чужие машины не едут, а скачут по трассе. Нам очень нравится боевой и зажигательный (во всех смыслах) сингл Jak X, но в мультиплеере игра не справляется.







ВО ЧТО ИГРАТЬ ПО СЕТИ?

HARDWARE: ONLINE ARENA

Игроков онлайн: 50-100
Наша оценка сетевой игры: 3/5 (неказисто, зато интересно... если сможете подсоединиться)

Hardware: Online Arena – простенький автомобильный шутер, который Sony бесплатно записывает на каждый сетевой диск. Игра поддерживает два режима: Deathmatch и King of the Hill, в обычном и командном варианте. Движок поначалу словно издевался над нами, выдумывая все новые ошибки соединения и зависая в самых неожиданных местах. При попытке подсоединиться к «несчастливым» играм консоль намертво зависала, зато другие матчи работали так, что комар носа не подточит. Видно, игра низкобюджетная: графика звезд с неба не хватает, музыка приедается на второй минуте, карт и режимов игры мало, но рассекать на танках и жарить ракетами соперничков оказалось совсем нескучно. Совсем не так зло, изобретательно и быстро, как Jak X, зато бесплатно и всегда есть, с кем поиграть.





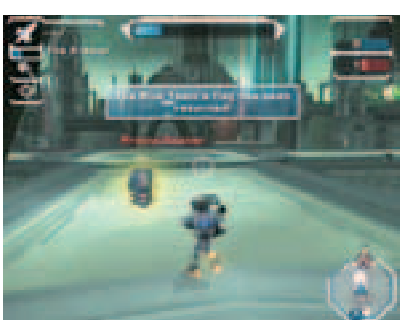
SOCOM 3

Игроков онлайн: 50-100
Наша оценка сетевой игры: 4/5 (задумка хорошая, но игру портит серая картинка)

Тактический шутер SOCOM с давних пор был одним из флагманов сетевой игры. В третьей части на одной карте могут собраться 32 человека – рекорд на PS2. Даже в таком составе сетевая игра практически не тормозит. Проблема в другом: далеко не лучшая графика SOCOM в мультиплеере мешает игре: снайперов бывает невозможно разглядеть из-за тумана, враги в камуфляже сливаются с плохо отрисованной местностью, а кучка серых пикселей в траве может оказаться залегшим противником – конечно, вам об этом сообщат. Посмертно. Соперника легко перепутать с кустом, деревом или мусором – настолько невыразительны карты и модели персонажей. А уж отличить на расстоянии врага от друга и вовсе задача не для средних умов.








RATCHET: GLADIATOR

Игроков онлайн: 0-10
Наша оценка сетевой игры: ?/5 (пустые сервера)

No Games. Когда бы мы ни заходили на сервер, он отвечал нам одно и то же. Хотите присоединиться? No Games. Посмотрев уже запущенные матчи, можно найти в Сети двух-трех фанатиков Рэтчета и Кланка. Игра явно рассчитана на более масштабные потасовки, и хотя нам удалось-таки немного поиграть в мультиплеер, вынести вердикт мы затрудняемся. Нет игр – нет и оценок.

KILLZONE

Игроков онлайн: 50-100
Наша оценка сетевой игры: ?/5 (не удалось соединиться)

Сенсационное открытие: хотя на коробке российского издания Killzone упоминается сетевая игра на 16 человек, и на самом диске есть упоминание о работе с DNAS, на самом деле наша версия Killzone не поддерживает мультиплеер: в меню просто нет нужной кнопки! Нам пришлось искать общеевропейскую версию, но и она дрессировке не поддалась: сначала отказалась проходить проверку DNAS (пришлось править настройки Сети), затем не стала сохранять патч на карту памяти, сообщив об «ошибке в настройках сети». Стоило вставить другую карту – и «ошибки сети» исчезли без следа. Но даже после этого игра отказалась пускать нас на сервер, сообщив, что, мол, логин и пароль не подходят. И это при том, что во всех остальных играх мы использовали этот же совершенно работоспособный аккаунт. В довершение всех бед Killzone считал своим долгом выдавать таймаут соединения при каждой второй попытке обратиться к серверу – и после нескольких часов мучений мы бросили эту затею, так и не добравшись до игры.

XBOX LIVE ПРОТИВ CENTRAL STATION



У MICROSOFT ДЕЛА С ОНЛАЙНОМ ОБСТОЯТ ПРЕКРАСНО УЖЕ СЕЙЧАС.

SONY ЕЩЕ ТОЛЬКО ПРЕДСТОИТ ВЫСТРОИТЬ НОРМАЛЬНЫЙ СЕРВИС.

Конструкторы Microsoft изначально делали из Xbox сетевую консоль, и вот результат: на своем поле Microsoft громит Sony со счетом 1:10. Фактически, единственное достоинство Central Station в том, что за вход на нее с вас не возьмут денег. Но, как известно, скупой платит дважды. Поначалу наша PlayStation 2 отказывалась подключаться к Сети, выдавая ошибку номер 603 и советуя обратиться к инструкции. Все бы хорошо, но в инструкции ошибки с таким кодом просто не было, а быстрый поиск в Сети показал, что не мы одни встретились с этой проблемой, и никто, включая специалистов технической поддержки Sony, не знает, в чем она заключается и как ее избежать – ничего себе отношение к покупателям! Sony пустила сетевую игру на самотек: если разработчик написал хороший сетевой код – ура, игра работает. Если проштрафился, компания занимает позицию «не моя проблема». Ошибки, зависания, выпадения с сервера, беспричинные баны – обычное дело в сетевых играх на PlayStation 2. Кроме того, каждый издатель использует свой сетевой сервис, поэтому вам придется запоминать один логин и пароль для игр от EA, другой для игр от Ubisoft, третий для игр от Konami... Напротив, Microsoft элегантно решила все проблемы, предоставив единый сервис Xbox Live не только игрокам, но и разработчикам. Вы запоминаете только один пароль – для Xbox Live, – и он автоматически вводится, когда вы включаете приставку. Вы создаете список друзей, чтобы потом заглянуть в него и узнать, кто во что играет прямо сейчас, в этот самый момент. Можете написать письмо другу, и он получит его мгновенно. Проблем с логином не существует – в Microsoft однажды написали стабильный код, и с тех пор используют его в каждой игре. Достаточно подключить к приставке сетевой кабель, и приставка начинает работать сама, без всякой настройки. Если вы можете зайти на Xbox Live, значит доступны все сервера всех игр, а о запланированном техническом обслуживании компания всегда предупреждает заранее. Кроме того, информация на Xbox Live обновляется чуть ли не каждый день (вспомните историю с трейлером Halo 3), а на Central Station описание одних и тех же трех игр висит годами. Microsoft вложила много труда в Xbox Live и добилась блестящих результатов, а Sony, кажется, забыла о существовании Central Station. Если разработчик выложится и сам сделает работу за Sony, то его игра и на PS2 будет обладать сетевыми режимами не хуже, чем на Xbox. Пример – Battlefield 2: Modern Combat. Увы, отнюдь не все разработчики следуют примеру Digital Illusions. Наш вывод простой: если вам нужна сетевая игра, подключайтесь к Xbox Live. За годовую подписку придется выложить кругленькую сумму, но она того стоит.

	Central Station	Xbox Live	Счет
Стоимость подключения	бесплатно	бесплатно	0:0
Стоимость сетевой игры	бесплатно	от 150 рублей в месяц	1:0
Настройка	очень сложная	очень простая	1:1
Стабильность сети	низкая	высокая	1:2
Тип логина	в каждой игре свой	один на все игры	1:3
Возможность скачивать игры и демо-версии	нет	есть	1:4
Информация об играх в сети	скриншоты	трейлеры	1:5
Возможность обмена сообщениями	есть в некоторых играх	есть везде	1:6
Список друзей	есть в некоторых играх	один на все игры	1:7
Частота обновлений	раз в год	раз в неделю	1:8
Защита от доступа с чипованных консолей	есть	есть	1:8
Поддержка патчей к играм	есть	есть	1:8
Возможность скачивания «скинов»	нет	есть	1:9
Необходимость в установочном диске	есть	нет	1:10

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ: PS3



PS3 МОЖНО ПОДКЛЮЧИТЬ К ИНТЕРНЕТУ СРАЗУ, НЕ ДОКУПАЯ НИКАКИХ АКСЕССУАРОВ.



Очевидно, что Sony махнула рукой на сетевые игры для PS2. Это, однако, не значит, что фирма вовсе отрицает существование Интернета. Sony Online Entertainment содержит весьма прибыльный и удобный портал для владельцев PC по адресу http://www.station.com. Он объединяет в себе сайт для игроков в EverQuest II, PlanetSide, Star Wars Galaxies, The Matrix Online и других игр калибром поменьше. Там есть все, чего нет на PS2: удобные соединения, вменяемая техническая поддержка, регулярные обновления и даже сервис Station Exchange, с помощью которого геймеры могут торговать виртуальным имуществом. Именно на базе сайта http://www.station.com компания строит онлайн-инфраструктуру для PlayStation 3. PlayStation Network Platform (PSNP) – так будет называться онлайновая служба на PS3. Вот список ее объявленных способностей:

- Единая регистрация, один логин и пароль (как на Xbox Live)
- Список друзей, поддержка аватаров (как на Xbox Live)
- Поиск оппонентов, поддержка единой статистики (как на Xbox Live)
- Запуск игр с жесткого диска (как на Xbox Live)
- Загрузка дополнений к играм на жесткий диск (как на Xbox Live)
- Магазины внутри видеоигр (на Xbox Live – вне игр)
- Голосовой и видеочат (как будет на Xbox Live осенью)

Как видите, компании играют в догонялки: большинство запланированных функций в том или ином виде есть или будут на Xbox Live. Напомню, у сетевого сервиса Microsoft есть два варианта подписки: Silver, который позволяет пользоваться большинством услуг, кроме собственно сетевой игры, и Gold, обладатели которого могут бросить друг другу вызов. На PSNP тоже будет реализовано несколько уровней доступа, но, если верить Кену Кутараги, даже бесплатные пользователи смогут так или иначе играть в мультиплеер – и это пока главный козырь в игре Sony. Microsoft использует для Xbox Live единые сервера, в то время как Sony позволит напрямую подключать к PSNP услуги сторонних разработчиков и издателей. Чем это грозит? Известно, что создатели MMORPG не любят связываться с Xbox Live, ведь у них не будет прямого контроля над сервером. PS3 лишена этого недостатка: если, например, Blizzard захочет обеспечить доступ на сервера World of Warcraft через PSNP, компания сможет это сделать. Много слухов ходит вокруг обратной совместимости с PS2 и PSone. Мы знаем, что а) жесткий диск PS3 позволяет хранить информацию объемом в несколько DVD, б) PS3 может запускать игры с жесткого диска, и в) Sony готова открыть доступ к архивам (как показал на E3 любитель Ridge Racer Каз Хирай). Логично предположить, что подобная услуга будет и на PS3, причем скачивать можно будет как игры для PS one, так и для PS2. Официально об этом объявлено не было, но мы не сомневаемся: рано или поздно Sony запустит свою виртуальную консоль. Глядя на список будущих умений PS3, помните: это еще вилами по воде писано. Все мы помним печальную историю с пропавшими USB-портами, которые инженеры не сумели сдружить с остальными компонентами PS3. Что получится у программистов в итоге? То, что гладко выглядит на бумаге... впрочем, в сторону лишний пессимизм! Sony за просто так не отдаст победу гиганту из Редмонда. В первом раунде Гейтс уложил Кутараги на лопатки. Второй раунд – 17 ноября 2006 года. ■



CENTRAL STATION В НАШИ ДНИ

Мы зашли на «центральную станцию» и были поражены... ее ничтожностью. Описание трех игр – и все? По десять скриншотов к Killzone, WRC 4 и This is Football 2005? Аляповатые сайты трех устаревших игр, собранные в одном месте, – и это гордо называется «онлайновым сервисом»? Стыд и позор. Похоже, Central Station существует «для галочки» – когда-то компания хотела превратить ее в мультимедийный портал, но что-то пошло не так, деньги кончились, прораб запил, рабочие разошлись по домам. Центральная станция так и осталась недостроенной.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Антон Комаров
tonva@mail.ru





ХАОС В ПОНИМАНИИ АМЕРИКАНА МАКГИ – ЭТО СТРАШНО.

Bad Day L.A.



Хей, Эстьюпидо! Что ты творишь!?

Сатира в BDLA вызывает гамму ощущений – от улыбки до гомерического хохота. Несмотря на то что автор, собственно, американец, и игру он делает про американцев, нам, россиянам, этот юмор очень даже понятен. Прямолинейные до тупости старушки, «люди-гамбургеры» и ожиревшие домохозяйки попадают в игре в самые глупые ситуации. Что уж говорить о манере общения Энтони: едва ли не любая реплика героя заставит добропорядочного пуританина рвать волосы от негодования.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software Ltd
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Akella
РАЗРАБОТЧИК:	Enlight
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	июль 2006

ОНЛАЙН:
http://www.enlight.com/bdla

Необычное переложение «Алисы» Кэрролла стало фирменным проектом Американа МакГи и началом его самостоятельного пути в мире игр. Прошло некоторое время, фанаты с нетерпением ждали сказку о стране Оз, но вскоре были разочарованы закрытием проекта. После они с потрохами проглотили «GTA про роботов» Scrapland, а ныне потирают руки в ожидании нового проекта геймдизайнера – Bad Day L.A.

В переводе с родного Американу языка название игры означает «Плохой День в Лос-Анджелесе». И действительно, все события происходят в Городе Ангелов в течение одного дня, в который на прибрежную жемчужину обрушилось все худшее, что только можно представить. Типичные страхи миллионов американцев: природные и техногенные катастрофы, нападение инопланетян, атака зомби и множество потусторонних явлений. Собственно говоря, сама тема «страха» легла в основу игры, а социальная (или, скорее, асоциальная) идея проекта состоит в достаточно жестоком высмеивании фобий современного человечества. Как вам такой ход: за спасение Земли от всех катастроф предстоит взяться обычному бомжу! Нет, конечно, у нашего героя есть творческая жилка и даже весьма занятное прошлое: Энтони Вильямс когда-то был голливудским агентом.

В демо-версии мы знакомимся с этим персонажем посреди шоссе, где он ругает на чем свет стоит каждую машину. Стартовая миссия называется «Биологическая атака» и по сути является туториалом. Надо сказать, что все названия уровней гениально просты. То есть в миссии «Метеоритный дождь» события происходят под каменной атакой с небес, в миссии «Землетрясение» надо действовать посреди разверзшихся недр, а в миссии «Цунами» предстоит столкнуться… Правильно! С гигантской волной!



ДЕТКА, ВАМ СЛУЧАЙНО НЕ КО МНЕ?







ТАК ДЕЙСТВУЕТ СУПЕРУДАР ЩИПЧИКАМИ ДЛЯ НОГТЕЙ.



А. МакГи: Сказать вам, как меня зовут?

Да, да и в тысячный раз да! Американ – мое настоящее имя по паспорту! Хотя, честно говоря, я подумываю о том, чтобы его поменять, а то старина Джордж Буш здорово подпортил его репутацию!

Перегруженностью не страдает и игровой процесс. Чистой воды экшн: убиваем противников, проходим сложные участки карты, избираем направление с помощью подсказок паникующих граждан и… белочек. По пути избегаем неприятностей природного и техногенного характера, будь то кусачие собаки или, скажем, прессы багажных лент в аэропорту.

Некоторое однообразие здорово разбавляется необычностью арсенала нашего новоявленного супермена: в бою за спасение родной планеты с равным успехом годятся огнетушители, огнестрельное оружие, бутылки с подрывной смесью и так далее. Чего стоит одна только суператака с помощью щипчиков для ногтей!



ОДИН ИЗ БОССОВ – ЧЕЛОВЕК-ГАМБУРГЕР.



Комичная история в комичном изображении. История, полная отрывного юмора и стеба, требовала подходящей картинки. МакГи пригласил для работы над игрой студию Kozydan, основанную супружеской парой художников. Их оригинальный мультяшный стиль стал еще одной особенностью игры. Дизайнер признается, что решение об участии Kozydan было принято мгновенно. Единый стиль честно выдержан и в интерфейсе: даже загрузочные экраны выполнены в том же духе и с долей юмора. Перед миссией про землетрясение высвечивается череда разрушающихся небоскребиков, а, например, перед метеоритным дождем очередь бомжей получает кирпичом по голове.





ЗДЕСЬ ПРИГОДЯТСЯ ПОЛУЧЕННЫЕ В КВЕЙКЕ НАВЫКИ.



А. МакГи:
О личных страхах.
«Для американцев остальной мир – территория ужаса и кошмара, а для китайцев, например, Америка – самое опасное место на Земле. Я живу сейчас на маленьком острове в прибрежных водах Китая. Здесь нет машин, нет криминала, волнений и беспокойств. Я больше всего боюсь, что пока я прохлаждаюсь в своем маленьком раю, кучка фанатиков из Белого дома отправит наш мир в тартарары лишь потому, что не умеет сочувствовать другим».

За спасение Земли от всех катастроф предстоит взяться обычному бомжу!

Огнетушителем, кочергой и упаковкой медицинского бинта герой снабжается с самого начала. Еще бы, ведь прекрасное утро в родном городе омрачается биологической атакой, улицы заполняются зеленоголовыми зомби, обезумевшими домохозяйками и менеджерами, сорвавшимися с цепи мародерами. Огнетушитель – оружие многопрофильное. Помимо тушения огня на людях и предметах, он, оказывается, излечивает зомби. Впрочем, последних можно безжалостно расстрелять. Как и мирных жителей, и при желании жестокий игрок легко может перестрелять серьезную часть обитателей города. Однако в этом случае он рискует провалить игру, так как помимо четких заданий герой обременен важнейшей миссией – спасением мира от хаоса. Уровень оного постоянно высвечивается на экране, и для успокоения граждан, которые так легко поддаются панике и стадному инстинкту, необходимо убивать либо оживлять зомби, расстреливать террористов, лечить раненых. Пострадавшие ярко выделяются благодаря хлещущим потокам крови. Контролировать свои успехи на поле борьбы с хаосом очень легко. Иконки, похожие на смайлики из ICQ, сопровождают все действия героя в отношении себе подобных. NPC отвечают на агрессию, используют подручные средства и укрытие (в том числе – других прохожих).

На своем праведном пути Энтони не изменяет привычкам и подхватывает все, что «в хозяйстве пригодится». Порно-журнальчики и Вак-бургеры, например, повышают максимальный уровень здоровья. Постепенно к нашему герою (к слову, чернокожему) присоединятся не менее колоритные типажи: недалекая блондинка, садовник-латиноамериканец с бензопилой и спятивший вояка. Еще один сомнительный напарник – зараженный при биологической атаке ребенок, страдающий приступами тошноты.

Последнее время нас редко радуют играми, нормально работающими без нескольких патчей, но, к нашему удивлению, в демо-версии, которой простительны ошибки и недоработки, таковых не обнаружилось. Очень приятно играть в часть готовой, отшлифованной игры. Надеемся, что так будет и в релизе. ■

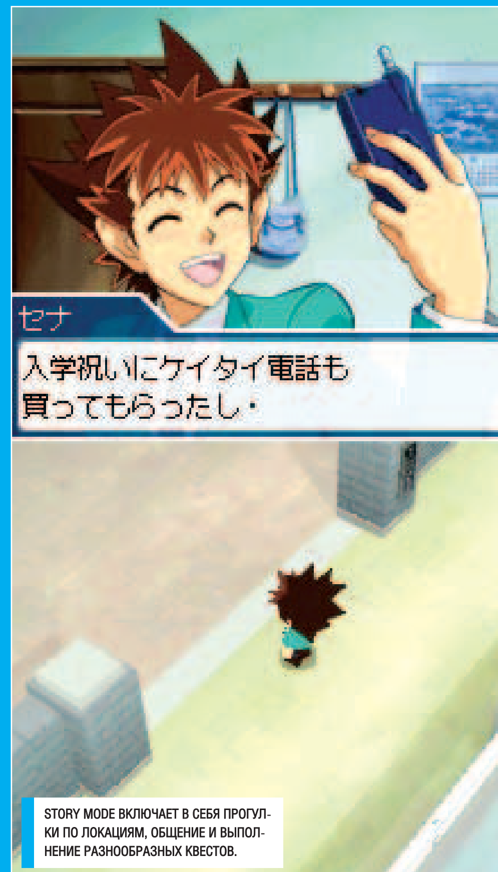


ЕСТЬ ВИД И ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, НО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ОН РЕДКО.

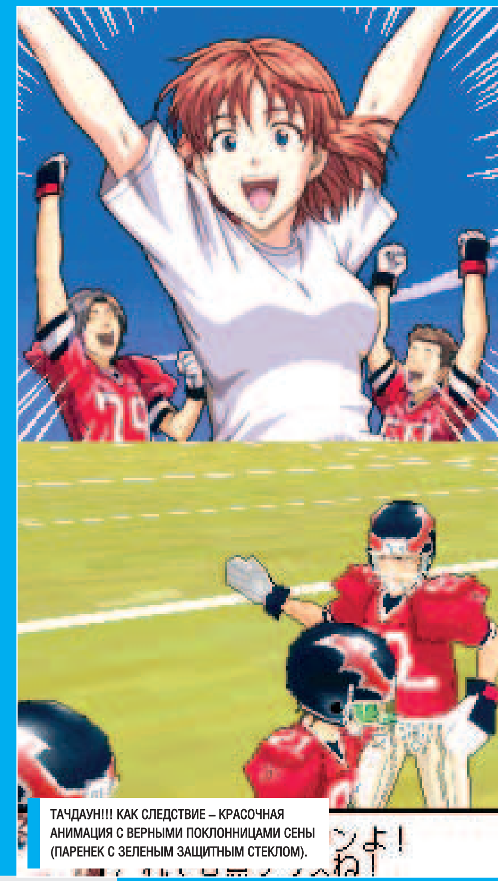

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ
приключение
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.



ЗАБЫВЧИВЫМ ФУТБОЛИСТАМ ТРЕНЕРЫ ПОВТОРЯЮТ: ПОПАДЕШЬ В ЖЕЛТУЮ ТОЧЕЧКУ – ДАЛЬШЕ ПРОБЕЖИШЬ.



STORY MODE ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ПРОГУЛКИ ПО ЛОКАЦИЯМ, ОБЩЕНИЕ И ВЫПОЛНЕНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ КВЕСТОВ.


ТАЧДАУН!!! КАК СЛЕДСТВИЕ – КРАСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ С ВЕРНЫМИ ПОКЛОННИЦАМИ СЕНЫ (ПАРЕНЕК С ЗЕЛЕНЫМ ЗАЩИТНЫМ СТЕКЛОМ).

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Robert K. Night
k.night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	sports/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ОНЛАЙН:
http://http://www.nintendo.co.jp/ds/ae4j

Eyeshield 21

Японские разработчики делают игру про американский футбол, но – с национальным колоритом.

Не спешите откладывать журнал в сторонку, нас ждет не типичный спортивный симулятор в духе EA. Японцы решили нас одарить футболом с мощным сюжетом! Раз уж игра основана на событиях одноименной манги и аниме, разработчикам сам бог велел рассказать геймерам интересную историю и сделать механику самих игр оригинальной, благо на Nintendo DS есть где развернуться. Основным ее элементом выступит, разумеется, стилус, которым нужно орудовать на нижнем экране.

Получив мяч, вы не сможете контролировать все движения игрока, как в традиционных спортивных играх. Игрок сам решит, куда ему бежать. Ваше же непосредственное участие потребуется только, когда футболист сталкивается с защитником. В этот момент игра переключится на вид от первого лица и покажет несколько предполагаемых направлений движения – разноцветные такие кружочки. Необходимо быстро ткнуть в них стилусом и направиться дальше. На вашем нелегком пути защитники будут появляться с завидным постоянством, а линия энергии – одна на всех. Поэтому надо стремиться попадать не просто в большие кружочки, а в маленькие, которые крутятся у них внутри. Так у вас появится возможность прорываться сквозь оборону противника намного дальше.

В защите отрабатываете с точностью до наоборот – старайтесь вымотать устающего, но напористого нападающего. Делая пасы, сначала нужно выбрать того, кому этот пас адресуется, а потом проконтролировать стилусом полет кожаного снаряда. Затем камера спрячется за спину пасополучателя и предложит мячик поймать. Опять-таки стилусом. А если попадете точно в маленький кружочек в центре мяча – игрок еще и пробежит лишние пару ярдов с мячом. Такая вот получается WarioWare про футбол. Для портативной приставки – самое то! Что касается верхнего экрана, то на нем отображаются статистические данные и сама игра в плане сверху. Уровень графики в игре вы уже сейчас можете оценить по скриншотам. И не забывайте, что стиль и герои позаимствованы из оригинальных манги и аниме, так что видеоряд Eyeshield 21 вряд ли кого-то разочарует. ■

Не забывайте свои корни

Одноименная манга появилась в 2002 году стараниями автора идеи Риитиро Инагаки и художника Юсуке Мурата. Манга пользовалась достаточной популярностью, поэтому в 2004 появилось полнометражное аниме, а год спустя и телевизионный сериал увидел свет. Главный герой – Сена Кобоякава очень быстро бегает, это замечает тренер местной футбольной команды. В итоге Сена стал одним из его игроков. Но он вынужден носить шлем с зеленым стеклом, дабы никто его не узнал. Такая нехитрая история обещает в скором времени воплотиться сразу в две игры. Ведь, помимо Nintendo DS, Eyeshild 21 выйдет на GameCube.





ОБЫЧНЫМ ПРОХОЖИМ, КАЖЕТСЯ, СОВСЕМ НЕТ ДЕЛА ДО ТОГО, ЧТО В ТОЛПЕ ПРИТАИЛСЯ УБИЙЦА.

ГОРОДСКОЙ ПЕЙЗАЖ НА СКЕТЧЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СВОЕГО ТРЕХМЕРНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ В ИГРЕ.

ПОХОЖЕ, У НЕО ПОЯВИЛСЯ ДОСТОЙНЫЙ КОНКУРЕНТ ПО ЧАСТИ ВЫПОЛНЕНИЯ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ.

PC | **PLAYSTATION 3** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Петр Головин
asgard14@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 3
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	март 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.assassinscreed.com

Assassin's Creed

В недрах студии Ubisoft Montreal обретает форму новый фетиш для будущих обладателей PlayStation 3.

Оssassin's Creed стал настоящим открытием выставки E3 2006. Этот проект от создателей Prince of Persia можно сравнить с завораживающей визуально-звуковой симфонией, полной резких крещендо, напряженных диминуэндо и неожиданных сочетаний аккордов-образов, создающих удивительное цельное полотно. В нем, как в зеркале, отражается судьба главного героя – загадочного убийцы по имени Альтаир (Altair). «Любая игра – фантазия. Assassin's Creed – не исключение, но основывается наша история на вполне реальных событиях, происходивших между 1190 и 1191 годами», – рассказал продюсер Джейд Рэймонд журналистам на презентации игры на E3 2006. «Принц» также мог похвастаться правдоподобным восточным колоритом, но все же оставался сказкой. Assassin's Creed – совсем другое дело. Здесь историческая достоверность – весьма важный элемент игрового процесса. И пусть мало кто знает, как выглядели улицы восточных городов во времена крестовых походов. Главное – атмосфера. В Assassin's Creed значение имеет каждая деталь. Все, начиная от одежды простых горожан и заканчивая архитектурой улиц, воспроизводится с почти ювелирной точностью. Даже диалекты, на которых говорят обитатели древних Дамаска и Акры (два основных города в Assassin's Creed), будут различаться в зависимости от района, ставшего прибежищем для той или иной этнической общины. А чтобы игрок не оказался в ситуации забывшего словарь туриста, была разработана специальная опция, позволяющая при нажатии определенной кнопки контроллера активировать переводчик. И не стоит думать, что достаточно победить всех подряд, не задумываясь о сюжете. Альтаир не просто убивает противников, он пытается разгадать загадку. В тени массивного белого капюшона прячется холодный взгляд ассассина, отнимающего жизнь во имя некой высшей цели. Какой? Об этом мы узнаем после выхода игры.

И в заключение – о графике. В очередной раз пересматривая ролик игры, ловишь себя на мысли о том, что безупречное визуальное исполнение Assassin's Creed вполне может стать основным стимулом для приобретения третьей PlayStation. Ведь так и рождаются новые кумиры. ■

ОБ ИГРЕ И НЕ ТОЛЬКО



Несколько интересных фактов, связанных с Assassin's Creed:
- в переводе с арабского имя Альтаир означает «сокол»;
- главный герой использует для убийства ритуальный клинок ассассинов
- таким оружием действительно пользовались в Средние века;
- из-за пристрастия арабских воинов к тяжелым психотропным средствам их называли гашишшинами, впоследствии это слово трансформировалось в «ассассин»;
- суммарная продолжительность 8 крестовых походов составляет более 200 лет;
- команду разработчиков возглавляет очаровательная девушка-продюсер (см. фотографию).



ЕСЛИ ВЕРИТЬ СКРИНШОТАМ, ГОРОДА БУДУТ ОГРОМНЫ.



ВИЛЛЫ БОГАТЫХ ПАТРИЦИЕВ. ЗНАТЬ СЕЛИТСЯ ТОЛЬКО В ШИКАРНЫХ РАЙОНАХ.



Автор:
Елена Бологова
bologova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года

ОНЛАЙН:
http://caesarvi.com

Caesar IV

Слава Цезарю! Новая жизнь старого проекта.

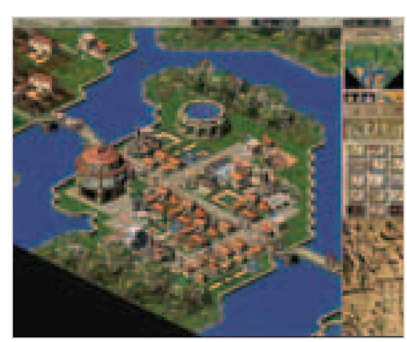
Tilted Mill Entertainment заканчивает работу над Caesar IV. Игра будет полностью трехмерной, специально для нее сделанный графический движок призван продемонстрировать тщательную детализацию зданий, световые эффекты, четкость текстур. Команда создателей хоть и сменилась, но очень старается сохранить неповторимый стиль игры, поэтому серьезных изменений в геймплее не будет. Весь упор сделан именно на возможности 3D. Большинство строений анимированы, горожане будут не просто бродить туда-сюда, а жить полноценной жизнью, посещать театры и Колизей, работать и спать. Сюжет игры вполне традиционен. Вы губернатор небольшой провинции. Цель предельно ясна – стать Цезарем. Ваши обязанности – полная власть над городом, включая финансирование, градостроительство, боевые действия, торговлю. С каждым повышением вас будут перебрасывать в различные точки страны. Рано или поздно вы обязательно окажетесь в сердце империи – Риме.

Игровых режимов будет три: строительство, сценарии и кампания. Спокойно отстроить город по своему вкусу или выполнить конкретные задания? Решать только вам. Добиться процветания будет непросто. Придется учитывать уйму мелочей, внимательно продумывать строительство, не забывая при этом, что боги не дремлют. Не стоит сооружать доки и фермы рядом с жилыми домами, здесь уместнее возвести прекрасный храм. Прокладывать дороги тоже придется с умом, чтобы жители не плутали. У всех без исключения горожан должен быть доступ к храмам, развлечениям, школе, библиотеке, рынку, моргу, в конце концов. Вам предстоит пережить стихийные бедствия, вооруженные набеги разбойников, эпидемии. Любители боевых действий тоже скучать не будут. В начале каждой миссии предусмотрена возможность выбора между мирной и военной историей. Caesar IV появится уже этой осенью, и мы с нетерпением ждем встречи со старым-новым знакомым. ■



НЕ ИГРАЙТЕ С ОГНЕМ! НЕ УСЛЕДИТЕ – ВЫГОРИТ ВЕСЬ КВАРТАЛ.

Из истории



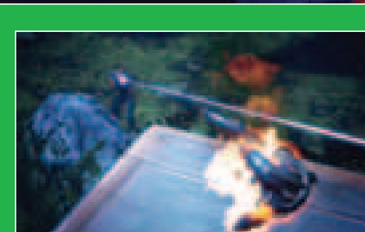
В 1993 году Impressions Games выпустила проект под названием Caesar. Неплохой геймплей, перенесенный в декорации Римской империи, помноженный на совершенно новый жанр – симулятор градостроительства, сумел покорить сердца геймеров. Спустя два года появился Caesar II. Это был значительный шаг вперед по сравнению с первой частью. Города стали более детализированными, появились первые жители. Оглушительный успех ожидал компанию в 1998 году, когда вышел Caesar III. Замечательный геймплей, великолепная графика, занимательный сюжет, потрясающее музыкальное сопровождение… Проект долгое время занимал лидирующую позицию, пока в 1999 году не появился Pharaoh.





ТАКОГО УРОВНЯ ДЕТАЛИЗАЦИЮ НАМ ОБЕЩАЮТ В MASS EFFECT. В ПРИНЦИПЕ, ВЕРИМ: РАЗРАБОТЧИКИ ИГР ЕЩЕ ТОЛЬКО ПРОБУЮТ НА ЗУБ МОЩНОСТИ XBOX 360.





PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | **XBOX 360**

Mass Effect

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2007 года

ОНЛАЙН:
http://masseffect.bioware.com

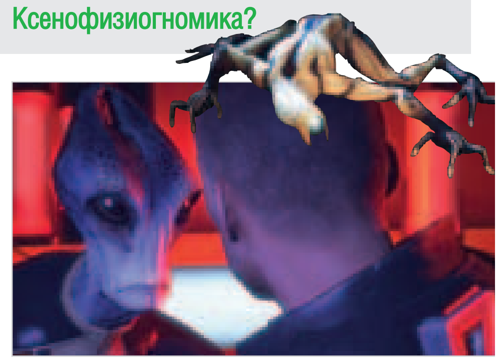
Канадская студия BioWare обещает небольшую революцию в жанре ролевых игр. Но дату все откладывает.

О новом проекте канадцев, эпической action/RPG Mass Effect, мы уже писали прошлой осенью – сразу после выставки X05. Но тогда информации было совсем мало, и только на недавней Games Developers Conference создатели ME поделились с журналистами кое-какими новыми сведениями. Итак, на дворе XXIII век, космос покорен окончательно и бесповоротно. Люди бойко осваивают бескрайние просторы Галактики, попутно устанавливая (по возможности, конечно) добрососедские отношения с внеземными цивилизациями. Игроку как раз и предстоит возглавить один из отрядов, на участников которого в равной степени возложены функции исследователей, дипломатов, разведчиков и, если нужно, солдат быстрого реагирования. Главных задач в Mass Effect сразу несколько. Первая – тщательное изучение уже открытых миров. Их обитатели к гостям относятся по-разному. Одни с радостью идут на контакт; другие, наоборот, настроены крайне враждебно; третьи не прочь поводить пришельцев за нос, а то и втянуть в свои темные дела. Задача номер два – поиск новых планет, пригодных для жизни. Наконец, не самое последнее место в списке приоритетов занимает развитие собственных подопечных и продумывание будущих сражений. И в этом смысле новое детище BioWare, судя по всему, напомнит нам Knights of the Old Republic или Jade Empire. Например, одновременно в бою смогут принять участие не более трех персонажей (притом, что героев в отряде гораздо больше); стало быть, придется кого-то оставлять «за бортом» или постоянно менять состав активной группы. Да, и учтите: превращать соратников в универсальных терминаторов-целителей-механиков не получится. Кто-то лучше владеет оружием, кто-то – гаечным ключом, и для проведения успешных операций вам потребуются умения всех. Что ж, амбиций и таланта именитым создателям KotOR, Baldur's Gate и Jade Empire не занимать. Нам же остается запастись терпением – если разработчики по привычке не отложат запуск своего детища, знакомство с ME состоится уже меньше чем через год. ■



ИГРАТЬ ПРЕДСТОИТ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, НО ПРИЦЕЛИВАТЬСЯ, СОГЛАСНО ЗАВЕТАМ RESIDENT EVIL 4, ГЕРОИ НАМЕРЕНЫ С КАМЕРОЙ У ПЛЕЧА.

Ксенофизиогномика?



Говоря о проекте для игровой системы нового поколения, конечно же, нельзя обойти стороной тему графики – тем более что авторы Mass Effect направо и налево обещают сногсшибательные спецэффекты, невероятную детализацию и передовую анимацию. Особое внимание разработчики настроены уделить лицам персонажей, их мимике. Во время диалогов и сюжетных сцен героям не придется стоять, словно безжизненным истуканам. Наоборот, по выражению физиономии очередного «чужого» можно догадаться о его отношении к вам или даже предугадать, в каком ключе предстоит беседа. Чем не повод задуматься о карьере межгалактического психолога?



ВЛЮБЛЕННЫЕ ПИНЬЯТЫ УЕДИНЯЮТСЯ, ЧТОБЫ… ПОТАНЦЕВАТЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	life sim/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.rare.co.uk

Viva Pinata

Устав от секретных агентш и ветренных эльфиек, англичане из Rare решили сделать игру «про что-нибудь безобидное».

Представьте себе: райский уголок, где не ступала нога человека, солнышко светит, на деревьях листочки распускаются, а на лужайках пасутся прирученные пиньяты... Стоп! Кто такие пиньяты? Пришельцы из космоса? Очередное порождение больной фантазии генетиков? Нет, всего-навсего запоздалый ответ Rare на Tamagotchi, Pokemon, Animal Crossing и им подобные игры. Ответ очень обстоятельный: разработчики собираются полностью выжать чужие идеи, попутно упаковав их в яркую обертку из шикарной графики.

ПИНЬЯТЫ – ДИКИЕ И ДОМАШНИЕ

Первая задача игрока – расчистка земли под нужды пиньятоводства. Выделенный вам участок не очень-то приятен глазу: всюду мусор и сорняки. Какая пиньята согласится жить на этой помойке? Придется брать в руки лопату и приниматься за уборку территории, а после – засеять очищенную площадку травой (семена и лейка выдаются совершенно бесплатно). Когда же на свет появится премилый зеленый газончик, настанет время встречать своих первых пиньят.

Пиньяты потянутся в ваши владения, преследуя две корыстные цели. Во-первых, им хочется поселиться в тихом уютном местечке. Во-вторых, зверушки ищут себе подобных – понятное дело, чтобы обзавестись потомством. Однако брачный союз возможен только между пиньятами одной породы. А пород этих насчитывается аж 62! Причем не всех привлекает зеленая трава. Кто-то придет, только когда вы посадите деревья, других привлечет водоем, третьим необходимо охотиться. Угадайте, на кого? Правильно, на пиньят других пород.

В одиночку выполнять обязанности сторожа, садовода и няньки трудновато, поэтому в игре предусмотрены помощники. Придет время, и вы сами решите, какую работу перепоручить ассистентам. При желании не воспрещается вообще отказаться от административной волокиты и сосредоточиться исключительно на изучении пиньята-психологии.

Вам это интересно? Если да, осталось лишь дождаться появления Viva Pinata в продаже – сие знаменательное событие, по словам авторов проекта, состоится ближе к концу 2006 года. ■

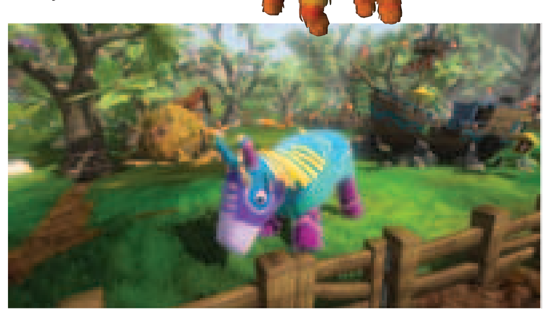


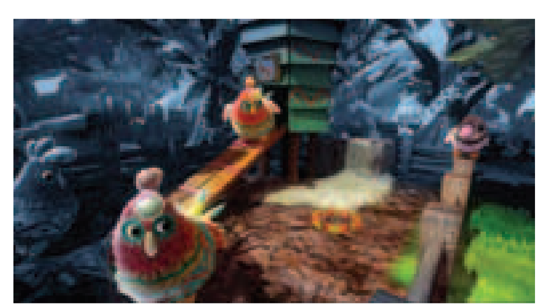
Внимание, пиньяты в опасности!



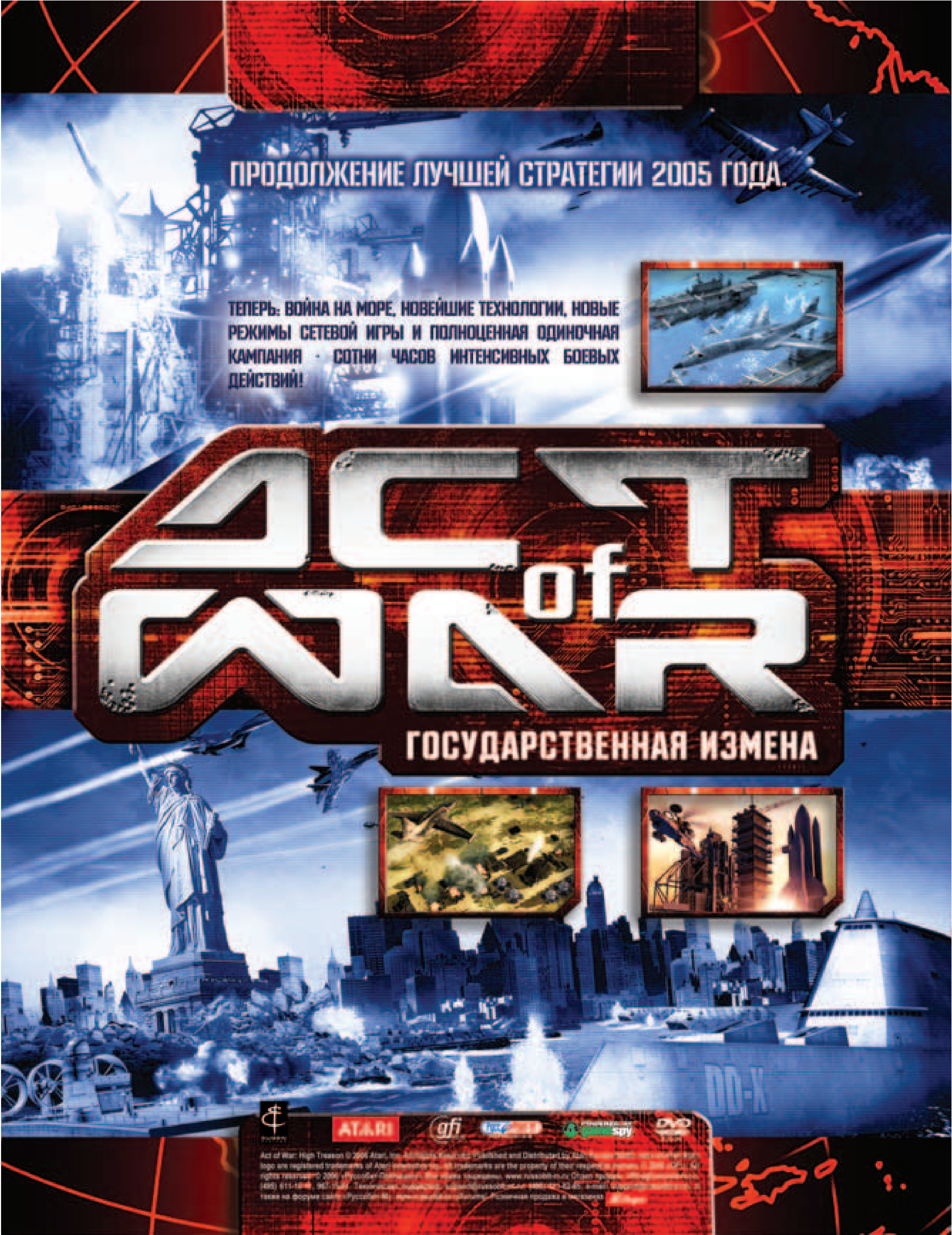
Даже в мире Viva Pinata не обойдется без неприятностей. Виновата в этом особо задиристая порода пиньят, нареченная Sours. Это хулиганье пользуется любой возможностью, чтобы напасть на безмятежных обитателей вашего заповедника. Своих жертв Sours или пугают до полусмерти, или превращают в себе подобных (Пиньяты-вампиры? – *Интересуется Ред.*). Обозленная домашняя пиньята после такого надругательства, как правило, краснеет и убегает жить в стан противника, откуда ее очень трудно вернуть.

С вторжениями Sours можно бороться двумя способами. Первый – нанять охрану. Второй – лично отлупить негодяев лопатой. Однако если в результате побоев Sour погибнет, его кончина почти наверняка вызовет разброд и беспорядки среди мирных пиньят.









ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2005 ГОДА.
ТЕПЕРЬ: ВОЙНА НА МОРЕ, НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОЛНОЦЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ - СОТНИ ЧАСОВ ИНТЕНСИВНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ!
ACT of WAR
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА
DD-X
ATARI
gfi
gamespy
DVD



КЛАССИКА ЖАНРА – ПЕРЕСТРЕЛКА НА СКЛАДЕ. ЗАКУСОЧНЫЕ, РЫНКИ И ХОЛЛЫ РОСКОШНЫХ ГОСТИНИЦ ПРИЛАГАЮТСЯ.

ЧЕМ НЕ КАДР ИЗ ФИЛЬМА? 3D-ПОСТАНОВКУ ОТ ДЖОНА ВУ СТОИТ УВИДЕТЬ КАЖДОМУ ПОКЛОННИКУ АЗИАТСКИХ БОЕВИКОВ!

ЧОУ ЮН-ФАТА ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ – ДАЙ ТОЛЬКО ПОПРЫГАТЬ СПИНОЙ ВПЕРЕД С ПИСТОЛЕТАМИ НАГОЛО.

XBOX 360 | PLAYSTATION 3 | PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года

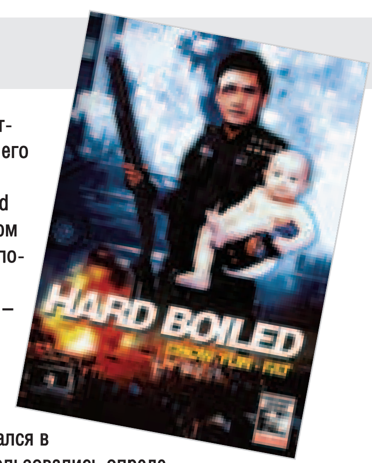
ОНЛАЙН:
http://www.midway.com

Stranglehold

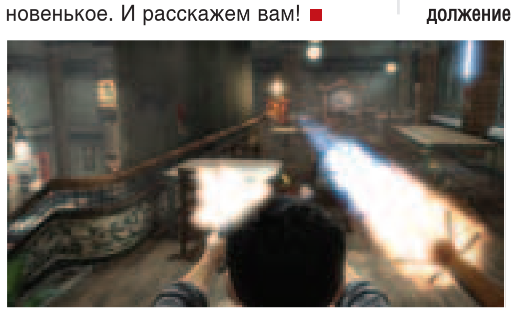
Сногсшибательный боевик от известного кинорежиссера на любимой консоли? Почему бы и нет!

Красочными перестрелками и передовыми технологиями в наш век мало кого удивишь. Поэтому игровым издательствам волей-неволей приходится думать, как привлечь внимание аудитории.
В компании Midway, кажется, нашли способ: для режиссуры нового проекта Stranglehold пригласили самого Джона Ву, а популярный актер Чоу Юн-Фат поделился с главным героем внешностью и голосом.
Однако, по словам разработчиков, успех Stranglehold вымощен не одними лишь кинозвездами: игровому процессу также уделяется повышенное внимание, да и о графике никто не забывает. Качество последней обеспечено использованием третьего поколения Unreal Engine вкупе с физическим движком Havok – благодаря ему многие элементы декораций можно сломать, разбить или взорвать.
А взрывать (ломать, разбивать – по вкусу) придется много и часто. В роли инспектора Текилы вы объявите войну преступникам Гонконга, после чего отправитесь за океан – в Чикаго. Там уже успела окопаться русская мафия, которая, к тому же, похитила бывшую жену инспектора. По мере развития событий Текиле не раз придется выбирать между законом и жаждой справедливости, хотя пока не совсем ясно, удастся ли нам влиять на решения бравого полицейского.
Отстрел и избиение противников напомнят знаменитую Max Payne – благодаря виду от третьего лица, зрелищности перестрелок и теперь уже непременному для жанра режиму замедленного времени (здесь его называют Tequila Time). Вот только одним подражанием Stranglehold не ограничится. Создатели обещают «обучить» персонажа огромному количеству акробатических трюков, призванных разнообразить схватки с недругами.
О многопользовательских баталиях информации кот наплакал. Известно, что они обязательно будут, но максимальное число участников online-побоищ, названия режимов и прочие детали не разглашаются. Впрочем, выход игры еще нескоро, мы наверняка успеем узнать о ней что-нибудь новенькое. И расскажем вам! ■

Где делают текилу?

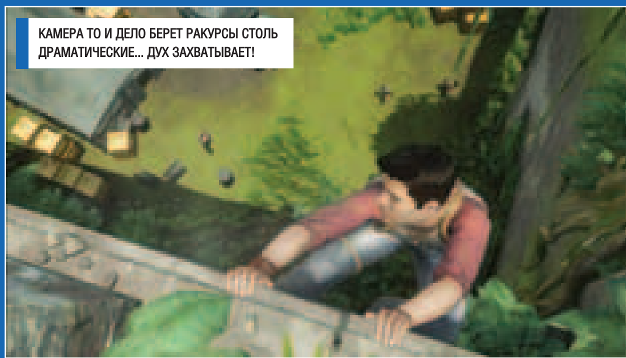


Хотя Stranglehold («Мертвая хватка») – проект игровой, сюжетно его многое связывает с культовым фильмом начала 90-х Hard Boiled («Круто сваренные»). Режиссером кровавого боевика был – вы не поверите! – тот самый Джон Ву, а роль главного героя исполнил – догадались? – Чоу Юн-Фат. Собственно, Hard Boiled – последняя картина, снятая Ву в Гонконге; вскоре после завершения съемок режиссер перебрался в Голливуд, где его работы уже пользовались определенной известностью не только среди ярых поклонников азиатского кино. Талантам Юн-Фата на Фабрике Грез также нашлось применение: актер относительно много и подчас весьма успешно снимается в США. Кстати, не так давно появились слухи о планах создать продолжение «Круто сваренных». К чему бы это?

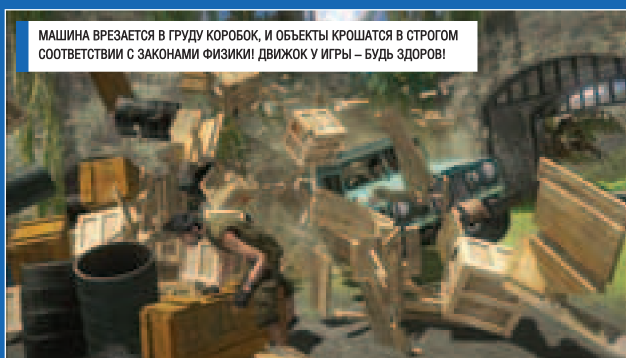





GamePark®
Сеть специализированных магазинов видеоигр
Заходи и выбирай свое!
ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ
NEW
PSP
смотреть фильмы, играть, слушать музыку на PSP - это ЗДОРОВО!
Microsoft
XBOX
PS2
NINTENDO DS
NEW
XBOX 360
...а на сайте больше!
gamepark.ru
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
Имей выбор, знай где брать!
(495) 142-56-65
(495) 142-55-35
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.



КАМЕРА ТО И ДЕЛО БЕРЕТ РАКУРСЫ СТОЛЬ ДРАМАТИЧЕСКИЕ... ДУХ ЗАХВАТЫВАЕТ!



МАШИНА ВРЕЗАЕТСЯ В ГРУДУ КОРОБОК, И ОБЪЕКТЫ КРОШАТСЯ В СТРОГОМ СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИКИ! ДВИЖОК У ИГРЫ – БУДЬ ЗДОРОВ!



НЕКОТОРЫЕ СЦЕНЫ НАТАЛКИВАЮТ НА ВОСПОМИНАНИЯ О CRISIS ZONE ОТ NAMCO: СТОИТ ОТКРЫТЬ СТРЕЛЬБУ, И СОТНИ ПРЕДМЕТОВ ПРИХОДЯТ В ДВИЖЕНИЕ – БЬЮТСЯ ТАРЕЛКИ, ПАДАЮТ МОЛОТКИ, ЛЕТЯТ ВО ВСЕ СТОРОНЫ ЩЕПКИ... И ПАДАЮТ, ПАДАЮТ ВРАГИ!

ОДНОЙ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИГРЫ НАМ ВИДИТСЯ «КАМЕРА-РЕЖИССЕР», ПРИНИМАЮЩАЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ САМОЕ АКТИВНОЕ УЧАСТИЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PLAYSTATION 3

Автор:
Lex
axlane@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 3
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEA
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Naughty Dog
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	неизвестно
ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

ОНЛАЙН:
http://www.naughtydog.com

Naughty Dog Project

Одним из сюрпризов нынешней E3 стала демонстрация нового проекта от Naughty Dog, который пока что не имеет названия.

Naughty Dog – студия, поставившая производство хитов на поток. Примерно раз в год она выдает очередную игру, и каждый такой релиз – крайне волнующее событие для всех обладателей PlayStation 2. Однако традиция грозит оборваться – новый проект, показанный на E3, выйдет, в лучшем случае, в будущем году (а в этом с нас и Jak X хватит).

Чем же так удивил публику анонс обычного боевика с видом от третьего лица? Да тем, что его авторы – люди, которые до этого десять лет подряд делали исключительно яркие и веселые игры с маркировкой «для всей семьи». И вдруг на тебе: «реалистичный» боевик с драками и перестрелками.

Новая игра от Naughty Dog – это коктейль из типичных жанровых элементов: здесь есть захватывающий экшн, элементы шпионажа (тот самый stealth), головоломки и бог знает что еще. Главный герой – импозантный брюнет – запросто разгуливает по джунглям в самом простецком прикиде. На нем всего-навсего джинсы и кофта – типичный офисный муравей. Однако на деле парень – настоящий альфа-самец.

Он раздает тумаки направо и налево, отстреливается от бандитов, летает на лианах и водит, как автокаскадер. И делает он все это задорно и весело. В отличие от какого-нибудь Рэмбо, наш брюнет не носит «героическое лицо»; он обладает богатой мимикой – это конек Naughty Dog. В их офисах сидят одни из лучших аниматоров, задействованных в игровой индустрии. Поэтому не только мимика, но и телодвижения персонажей крайне выразительны.

Работа над проектом, оказывается, ведется уже более полутора лет (а вот названия так и нет). Ролик, который Sony показала акулам пера, поразил зрителей своей зрелищностью. И в этом нет ничего странного, ведь поведением камеры в новой игре от Naughty Dog заведует тот же человек, что и в знаменитой Prince of Persia: The Sands of Time. Глядя на фрагменты из игры, трудно определить, где кончаются заставки и начинается игровой процесс. Разработчики, как водится, клянутся, что весь ролик генерировался на железе PlayStation 3 в реальном времени.

Пока что мы не знаем, сколько в игре видов оружия и насколько хорошо главный герой владеет кунг-фу. Но мы верим, что Naughty Dog старается сделать оригинальный и захватывающий боевик. Хотя деготь и перья на всякий случай приготовим! ■

Мы с вами раньше не встречались?

Скажите, вам никого не напоминает человек с фотографий? Главный герой игры поразительно похож на Джейсона Рубина – одного из основателей славной конторы Naughty Dog. Сходство недвусмысленное, но комментариев от самого Рубина пока не поступало.

Краткая сводка: сей знатный муж покинул Naughty Dog в 2004 году, чтобы заняться своими собственными изысканиями. Его новый проект называется Iron and the Maiden, и пока о нем мало что известно. Передаем микрофон маэстро: «Идея [этой игры] крутилась у меня в голове много лет, и я собрал великолепную команду разработчиков, чтобы воплотить свой замысел», – заявил Рубин. Ждем с нетерпением!



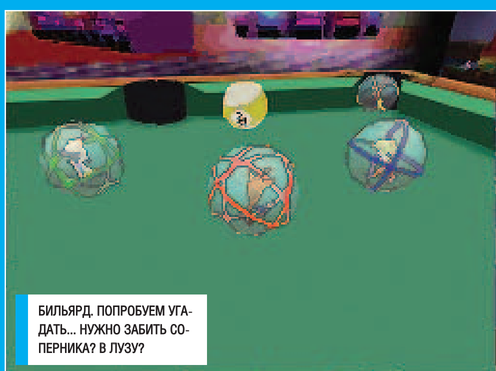








ВЕРХНИЙ ЭКРАН ВЫДАЕТ ВСЯКУЮ «БЕСПОЛЕЗНУЮ» ИНФОРМАЦИЮ, ВРОДЕ КАРТЫ МЕСТНОСТИ, СТЕПЕНИ ПРОЖОРЛИВОСТИ ИГРОКОВ И ОСТАВШЕГОСЯ ВРЕМЕНИ.



БИЛЬЯРД. ПОПРОБУЕМ УГАДАТЬ... НУЖНО ЗАБИТЬ СОПЕРНИКА? В ЛУЗУ?



РАФТИНГ ШТУКА ОПАСНАЯ... ИНТЕРЕСНО, ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ СО СТИЛУСОМ, ГРЕСТИ?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
k.night@mail.ru

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** mini-games
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Dimps
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2006 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.dimps.co.jp

Crash Boom Bang!

«Надо чаще встречаться»? Именно! Crash Boom Bang! сделает все, чтобы сблизить игроков.

В жизни каждого геймера рано или поздно наступает момент, когда к нему в гости приходят друзья. Момент неожиданный и, безусловно, приятный, но вгоняющий в ступор. Во что компании играть? Однопользовательские игры веселую компанию не удовлетворят. И вот тут-то на сцену выходят игры, вроде Mario Party. Ну, или наш новый друг – Crash Boom Bang!

В игре предусмотрено три режима: многопользовательский Festival Mode, однопользовательский Adventure Mode и «примерочный» My Room Mode. В первом нас ждут 40 мини-игр с четырьмя живыми соперниками. Выглядит сие действо так: игроки бросают кости и одновременно перемещаются по одной из восьми карт, как в уже помянутой Mario Party. Когда два игрока оказываются на одном квадрате, начинается мини-игра. Гонки на пони, где надо усердно пришпоривать скакуна стилусом, или «Царь горы» на айсберге, где мы отбиваемся от соперников все тем же орудием. Все игры проходят в три раунда, по итогам каждого из которых начисляются очки; чем быстрее добились цели – тем очков больше. Ну, и самое интригующее – можно нацарапать на тачскрине записку и отправить сопернику. Что там будет, совет, предложение союза или угроза незамедлительной расправы, решать вам. Подскажем лишь, что наиболее действенный способ – сначала помочь игроку, втереться в доверие, а затем коварно его обмануть.

В Adventure Mode – уже в одиночку тренируемся, добываем полезные предметы и храним их – арсенал из 80 штук здорово поможет в расправах над живыми соперниками. Ну и My Room Mode, как явствует из названия, позволит примерить свеженький прикид, выигранный в недавней битве, или переселить свое виртуальное эго в одного из восьми знакомых по прошлым сериям персонажей.

Напоследок – шокирующая информация: Crash Boom Bang! не умеет выходить в онлайн и дразнить бескрайними просторами, играть придется только в пределах небольшого пространства в компании четырех друзей, у которых имеются свои версии сборника, и никак иначе. Не очень вдохновляющая новость, правда? Авось, разработчики одумаются? ■



Какой в этом смысл?

Заботливые японские разработчики из Dimps придумали сюжет для сборника мини-игр! Не то чтобы блещущий оригинальностью, но... Судите сами: парень с красноречивым именем Висконт Девил спонсировал беспрецедентную по своим масштабам гонку. От одной «контрольной» точки мы движемся к другой в поисках древнего города, где спрятан знаменитый магический артефакт Super Big Power Stone. Польстившись на многообещающее название «Булыжника супер огромной власти», в гонку вступает и доктор Нео Кортекс. Теперь у Крэша есть оправдание – он стремится победить в гонке не потому, что сам положил глаз на приз, а уже из чисто героического стремления не дать злобному маньяку завладеть опасным оружием.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага
II
BEST WAY
1С
*По версии Gameland Award 2005
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

Игрок, строя из себя отъявленного негодяя, пытается всеми правдами и неправдами захватить власть сначала на местном уровне, а затем на мировом, подчинив себе все живое.

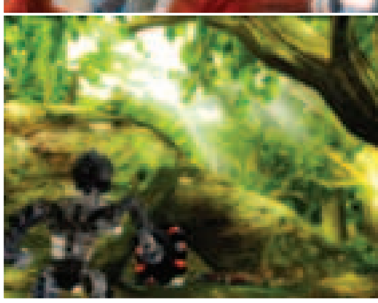
BIONICLE HEROES

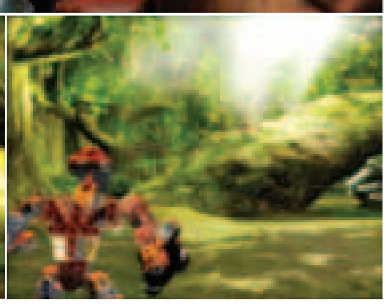
ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, GBA, DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Enteractive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tale
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

http://www.bionicleheroes.com



ВЫСЕЧЕННАЯ ИЗ КАМНЯ КРАСНОГЛАЗАЯ ФИЗИОНОМИЯ – ВЕРОЯТНО, ОЛИЦЕТВОРЕНИЕ ГЕЕННЫ ОГНЕННОЙ. ЕСТЕСТВЕННО, ДЛЯ РОБОТОВ.





Tahi! Lewa! Kopaka! Gali! Pohatu! Onua! Вы ошибаетесь, если думаете что эта бессвязная тарабарщина – магическое заклинание. Это имена шести супергероев, населяющих вселенную Bionicle от Lego, которые уже несколько лет продаются в магазинах игрушек. Сейчас по Bionicle делают уже вторую игру.

Попытка перенести в компьютер разноцветных пластмассовых чудищ предпринималась в 2003 году, но успехом, к разочарованию фанатов, не увенчалась. В минусы Bionicle: The Game тогда были записаны ужасная камера, неудобное управление и неказистая графика. Из плюсов отметили только, что игра необычайно коротка и при всем желании ее можно пройти чуть ли не за пару часов. Разработали это чудо Argonaut Games и LEGO Interactive. Сейчас созданием Bionicle Heroes занята совершенно другая студия, Traveller's Tale, и, судя по всему, их компьютерная интерпретация наипопулярнейшего конструктора будет куда лучше прошлой. Посудите сами: Traveller's Tale – не новички в своем деле, они уже успели заработать недурную славу, выпустив LEGO Star Wars; кроме того, с управлением обещан полный порядок, да и графика (смотрите скриншоты!) соответствует уровню если не нынешнего, то хотя бы прошлого года. И если в Traveller's Tale не схалтурят, то уже через несколько лет настанет время вводить драматичную историю захвата и освобождения острова Mata Nui в школьную программу по литературе. ■

Денис Гусев gusev@gameland.ru

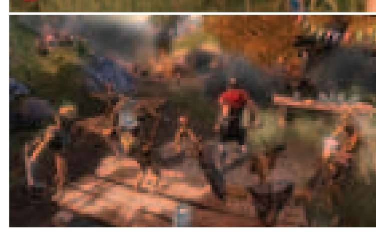
OVERLORD

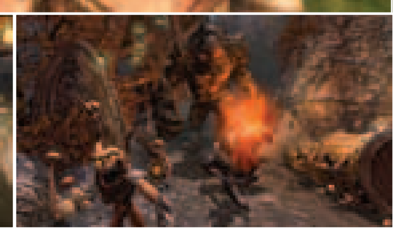
ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Triumph Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

http://www.triumphstudios.com



СЕЛЯНЕ ЯВНО НЕ ОЖИДАЛИ ПРИЕЗДА ГОРОДСКИХ РЕПОРТЕРОВ.

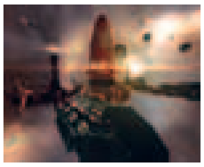




Чтобы захватить, удержать и приумножить власть, как известно, недостаточно одних добродетелей. Мудрый претендент на трон, еще до того как стать правителем, обязательно снесет несколько десятков голов и напакостит везде, где только можно. А когда, наконец, сделается государем, будет пакостить в два раза больше. Суровый принцип «иди по трупам, или пройдут по тебе» лежал в основе Dungeon Keeper, Evil Genius и, частично, Black & White. На очереди Overlord – новый next-gen проект, призванный еще раз доказать, что хорошими делами прославиться нельзя. Довольно неожиданный анонс от известной по серии пошаговых стратегий Age of Wonders голландской Triumph Studios.

Overlord – птица счастья завтрашнего дня, одна из первых next-gen-ласточек, которой уже не суждено залететь в гнездо PS2 и GameCube. Красота картинки – ярчайшее тому подтверждение. Вот оно – наше игровое будущее, не такое уж и далекое. Суть Overlord отдает той же обнадеживающей новизной, хоть она целиком и полностью заимствована из названных выше Dungeon Keeper и Evil Genius, первопроходцев «злого» жанра. Игрок, строя из себя отъявленного негодяя, пытается всеми правдами и неправдами захватить власть сначала на местном уровне, а затем на мировом, подчинив себе все живое. Доброта, гуманность, честность и справедливость не поощряются. Единственное серьезное отличие Overlord от других проектов – присутствие в игре миньонов, подхалимистых зверьков, готовых прислуживать господину до последнего вздоха. Именно с их подачи вам предстоит творить свои мерзкие делишки. Смышленый AI не позволит подчиненным превратиться в стадо глупых баранов, а интерес игрока к прохождению поддержит изрядная порция комичных образов, в которых без подсказки легко узнать персонажей «Властелина колец». Готовьтесь надрывать животы. Но вот от чего – искусно выполненной пародии или неудачного переосмысления проверенных идей – узнаем, дай дьявол, не раньше, чем через год. ■

Денис Гусев gusev@gameland.ru



EVE Online: The Path to Kali (PC)

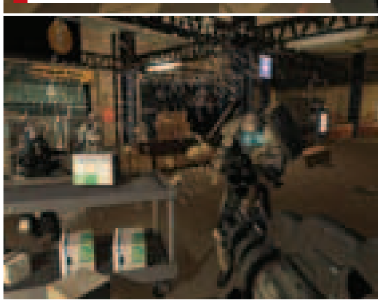
Дополнение к популярной космической MMOPRG избавит вселенную игры от жестко прописанных границ, и их будут регулировать сами пользователи. Также появится возможность участвовать в фракционных войнах и привлекая на свою сторону NPC-группировки.

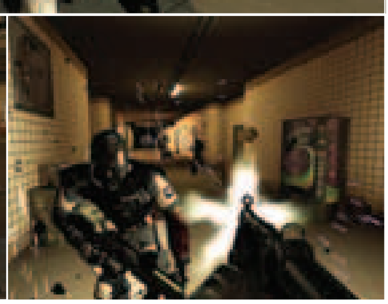
F.E.A.R. EXTRACTION POINT

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	TimeGate и Monolith
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.whatisfear.com



ЗАЧЕМ НУЖНА ДВЕРЬ, КОГДА МОЖНО ВЗОРВАТЬ СТЕНУ И ЭФФЕКТНО ВВАЛИТЬСЯ В ПОМЕЩЕНИЕ?





После выпуска триллера Condemned: Criminal Origins студия Monolith не забыла о своем предыдущем детище – шутере F.E.A.R.. Но о полноценном продолжении разговоров никто не ведет. Пока что публике собираются представить первое дополнение, получившее название Extraction Point. Раздразнить аппетит, так сказать. Из-за того, что «Монолит» торопится закончить работу над второй частью Condemned к запуску фильма по мотивам игры, add-on отдали в руки компании TimeGate.

Выбор нового разработчика едва ли назовешь удачным. Раньше студия TimeGate занималась штамповкой скучных, вторичных стратегий в реальном времени. А с высокобюджетными боевиками им вовсе не приходилось иметь дело. Поэтому издатель попросил коллектив Monolith проследить за судьбой F.E.A.R. Оригинальная игра закончилась чудовищным взрывом в городе. Теперь уже в руинах продолжает бродить неугомонный дух Альмы, мертвой девочки, которая успела всем порядком надоесть. Отряд по отлову призраков F.E.A.R. тоже никуда не делся, разве что существенно поредел. Разработчики обещают снабдить игроков новыми пушками, но точное количество стволов и подробные боевые характеристики держат в секрете. Вместо этого нам тонко намекают, что раз появилось новое оружие, то появятся и новые враги. Графический движок решили оставить в покое, и это, пожалуй, только к лучшему. Далеко не каждый шутер может похвастаться картинкой уровня F.E.A.R. ■

Александр Краснов orcy@gameland.ru

Единственным защитником беспомощного человечества станет могущественная ведьма-молодуха – гордая обладательница уникальной огнестрельной метлы.

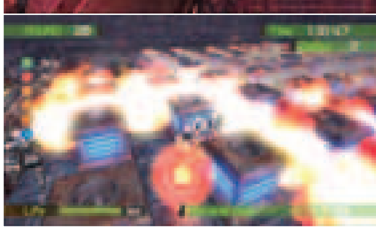
BOMBERMAN: ACT ZERO

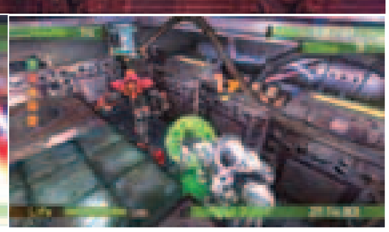
ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Hudson Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	8 августа 2006 года (США)

www.hudson.co.jp/gamenavi/gamedb/softinfo/bomb_actzero



ТЕМНОЕ И ХОЛОДНОЕ БУДУЩЕЕ – НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ «БОМБЕРМЕНА».





Ролик нового «Бомбермена» впервые был показан на Tokio Game Show 2005. Тогда мы были в смятении: футуристический окружающий мир, вид от третьего лица и визуальный ряд консолей нового поколения – все это напоминало об игре Silent Bomber, но никак не о классике...

Однако «Главный Принцип Бомбермена» остался прежним – простым и завораживающим: вы в лабиринте, где с помощью правильного расположения бомб нужно уничтожать противников. Они в свою очередь заняты тем же по отношению к вам. Есть, правда, и некоторые отличия. Теперь каждый участник игры имеет линейку здоровья, которая тает с каждой контузией. Разработчики из Hudson утверждают, что это существенно разнообразит знакомый с детства игровой процесс. Помогают, как встарь, разнообразные бонусы, замурованные в кирпичные блоки по всему лабиринту. Перечислить их все поименно мы пока не возьмемся, но то, что среди них будут старые-добрые призы, вроде «таймера», «роликов» или «перчатки», почти не сомневаемся.

Еще одно новшество – расположение камеры. Вид сзади «а-ля Syphon Filter» переводит Bomberman: Act Zero в разряд динамичных боевиков с элементами стратегии. Во всяком случае, пока все выглядит именно так. Впрочем, отталкивать многочисленных поклонников классической Bomberman разработчики не намерены – в Act Zero будет и стандартный режим, так сказать, по старым правилам: без линеек здоровья и с классическим видом сверху.

Время подвести итог. Для начала представители Hudson обещают нам достойное графическое исполнение. От игры для Xbox 360 мы другого и не ждем, но, признаемся, пока и впечатлены не особо. А вот то, что игра намерена поддерживать онлайн-сервисы Xbox Live, где уже совсем скоро все желающие смогут принять участие как в дуэльном режиме «один на один», так и в массовом сражении с несколькими соперниками сразу, нам по душе. ■

Андрей Загудаев zizu-rb@yandex.ru

DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari (США)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2006 года (США)

http://atari.com



ЕСЛИ ВЕРИТЬ ВСЕМ ОБЕЩАНИЯМ ATARI, АСКЕТИЧНАЯ ГРАФИКА И ПРИЗЕМЛЕННЫЙ ДИЗАЙН – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО СПОСОБНО ПОГУБИТЬ ПРОЕКТ.





Едва D&D-зависимые приняли «дозу» в виде массивно-ролевой Dungeons & Dragons Online: Stormreach (PC), в их карманы уже стучится следующее развлечение. На этот раз – некрасивое, портативное и пошаговое, но оттого ничуть не менее любопытное. Ну как, господа D&D-зависимые, еще не превратились в «зомби, которые должны купить PlayStation Portable»?

Dungeons & Dragons: Tactics – возвращение от real-time MMORPG к «пошаговым корням» оригинального творения Wizards of the Coast. Свод правил версии 3.5, десяток базовых классов персонажей (перечислим их все: Barbarian, Bard, Cleric, Druid, Fighter Monk, Paladin, Ranger, Rogue, Sorcerer и Wizard), пять престиж-классов (выводятся на основе простых), два псионик-класса (Psion и Psychic Warrior) и возможность собрать «партию» из шести воинов – далеко не все особенности.

Благодаря технологии беспроводной связи Wi-Fi, странники подземелий смогут воевать плечом к плечу, мериться силушкой и обмениваться бойцами, а также скачивать новые карты из Интернета. Звучит заманчиво – теперь главное, чтобы заряда аккумулятора консоли хватало на среднюю битву да система сейвов была приветливой и доброй. В противном случае играть в дороге будет решительно невыносимо.

Не забыт и сюжет, который, возможно, будет походить на произведения Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмэн (популярный книжный сериал Dragonlance). Игроку отведена роль мальчика, каким-то неведомым образом причастного к борьбе двух могущественных драконов, рвущихся к власти над всем и вся. Авторы обещают нелинейность: выбирая квесты, герой волен стать как на «хорошую», так и на «плохую» сторону.

Кто-кто, а создатели Battalion Wars (GameCube) более чем способны явить свету крепенькую TRPG, что заткнет за пояс The Lord of the Rings: Tactics. Верим, надеемся, ждем. Новые подробности – только ближе к осени, не раньше. ■

Spriggan spriggan@gameland.ru



Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)

В рамках проекта Compilation of FFVII неутомимая Square Enix таки сделает подарок всем почитателям японских ролевых игр из числа владельцев PSP. На этот раз нас попотчуют приквелом FFVII с Заком в главной роли.

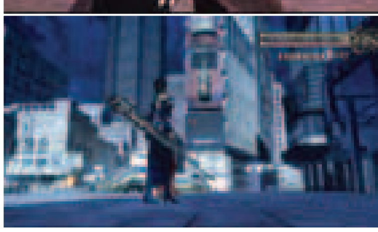
BULLET WITCH

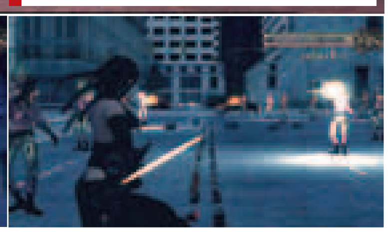
ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	AQ Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Cavia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	29 июня 2006 года (Япония)

http://www.cavia.com



ГРАФИКА BULLET WITCH ОСОБЫХ ВОСТОРГОВ НЕ ВЫЗЫВАЕТ. БЫТЬ МОЖЕТ, С ВЫХОДОМ ИГРЫ ВСЕ ИЗМЕНИТСЯ?





Мерзкие демоны никак не желают оставить нашу несчастную планету в покое. По крайней мере, так считают разработчики игры Bullet Witch. По их мнению, не далее как в 2013 году Земля подвергнется нападению бесчисленных легионов коварных прислужников Тьмы. И единственным защитником беспомощного человечества станет могущественная ведьма-молодуха по имени Алиша – гордая обладательница уникальной огнестрельной метлы.

Этой самой метлой Алиша способна горы свернуть – что уж говорить о всякой нечисти. Причем сей чудесный хозинвентарь пригодится не только в перестрелках, но и в рукопашных схватках! Кроме того, в распоряжении отважной воительницы имеется целый арсенал весьма эффективных заклинаний, любое из которых станет хорошим подспорьем в жарком бою.

По мере развития событий Алиша непременно наберется опыта и получит доступ к новым ударам да специальным приемам. Ту же метлу не раз и не два удастся модернизировать (прямо Гарри Поттер с его бесконечными «Нимбусами») – к финалу у нас есть неплохие шансы сконструировать настоящее оружие Судного дня.

Сюжет, несмотря на более чем тривиальную завязку, обещают сделать интересным и богатым на события. Но вот получится ли сдержать это обещание – пока непонятно. Смущает, что проектом занимается студия Cavia, известная англоязычной аудитории посредственной дилогией Drakengard и не самым удачным боевиком Beat Down: Fists of Vengeance. Согласитесь, подобный послужной список разработчика не вызывает однозначного доверия к будущим похождениям Алиши и ее метлы. Тем не менее сами авторы совершенно уверены в успехе и полны решимости выпустить Bullet Witch уже этим летом (13 июля, если точнее). Правда, лишь на территории Японии – о появлении англоязычной версии пока не слышно ничего. Однако мы уверены, если игра окажется хитовой, анонсы не заставят себя ждать. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **WARHAMMER: MARK OF CHAOS**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: ОСЕНЬЮ **2006** ГОДА

ZOOM **7X**

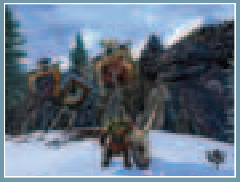
ЧТО ЗНАЕМ?

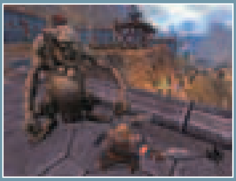
Глобальная стратегия, сочетающая тактические сражения и управление королевством в реальном времени. Четыре играбельных расы и наемники.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Триумфального возвращения знаменитой вселенной на компьютеры, великолепной графики и ожесточенных битв.

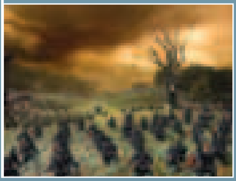












ИГРА: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: В СЕНТЯБРЕ **2006** ГОДА

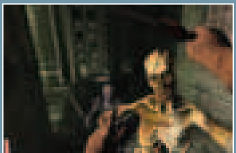
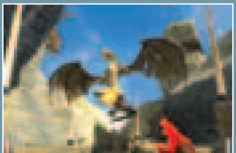
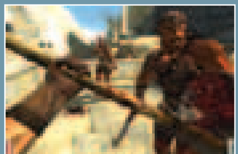
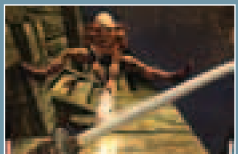
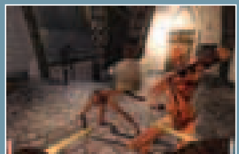
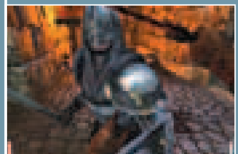
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Вторая игра из возрожденной линейки, action с ролевыми элементами и активным использованием физического движка. Три разных стиля прохождения.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Первого достойного экшна во вселенной Might & Magic, отчаянных рукопашных схваток и впечатляющих заклинаний.

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **INDIANA JONES 2007** (РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)



ПЛАТФОРМА: **XBOX 360** КОГДА В США: **ОСЕНЬЮ 2007** ГОДА

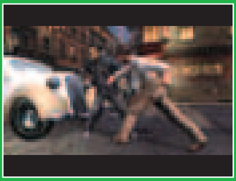
ZOOM **7X**

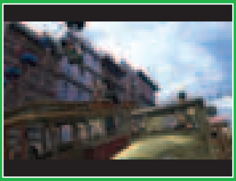
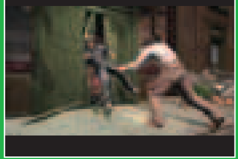
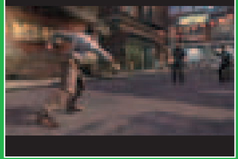
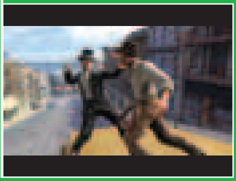
ЧТО ЗНАЕМ?

Стивен Спилберг снимает четвертую часть фильма про знаменитого археолога, а Lucas Arts готовит к премьере одноименную видеоигру.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Самодостаточного игрового продукта, чьим главным достоинством будет не родство с кино и даже не технологии, а увлекательный геймплей.



ИГРА: **XENUS 2: THE WHITE GOLD**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: В **2007** ГОДУ

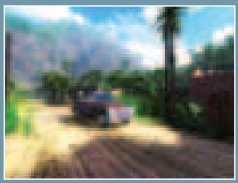
ZOOM **7X**

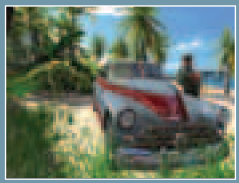
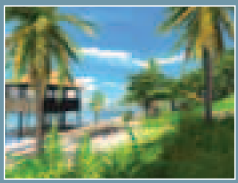
ЧТО ЗНАЕМ?

Продолжение нашумевшой action/RPG, действие которой перенеслось из Колумбии на остров в Карибском бассейне.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Улучшенную ролевую систему и физику транспортных средств. Развитую физику разрушаемых объектов и эффект rag-doll.







Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Nival Interactive: годы и Аллоды

Когда три года назад в Интернете стали появляться первые слухи, что разработка новой части Heroes of Might and Magic доверена некой российской компании, мало у кого возникли сомнения по поводу того, о какой именно команде идет речь. История Nival Interactive, полная славных свершений, логична и выверена, и пятые «Герои» ложатся на кривую успеха с точностью до миллиметра. «Страна Игр» пристально следила за развитием «Нивала», и сегодня мы еще раз вспомним, с чего все начиналось.

1996

В 1996 году Сергей Орловский со товарищи закончили локализацию для российского рынка игры «Морские легенды», которую они перед этим разработали в составе компании «Мир-Диалог». У команды, насчитывавшей тогда 6 человек, появился замысел новой грандиозной игры смешанного жанра: ролевой пополам со стратегией. Компания New Media Generation, издатель «Морских легенд», отказалась финансировать разработку. Дизайн заинтересовал компанию «Бука», однако и там не хотели брать новых людей в штат. Так появилась Nival Interactive и началась работа над их первой игрой, впоследствии получившей название «Аллоды».

В этом же году вышел первый номер «Страны Игр», но узнали друг о друге мы гораздо позже. «Ниваловцы» сразу взяли себе за правило не распространяться о новой игре, пока она не будет доведена до должного уровня.

1997

В 1997 году работа над игрой шла полным ходом, когда пришло известие о том, что компания SSI после реструктуризации отказалась от издания некоторых проектов, в том числе «Аллодов». Новости были не очень приятные – на зарубежный релиз возлагались большие надежды. Впрочем, новый издатель нашелся довольно скоро – им стала компания Monolith.

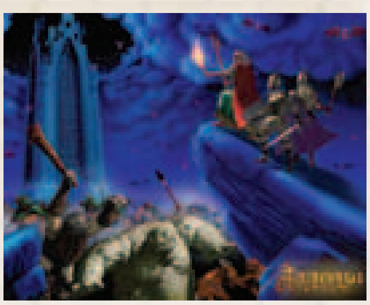
1998

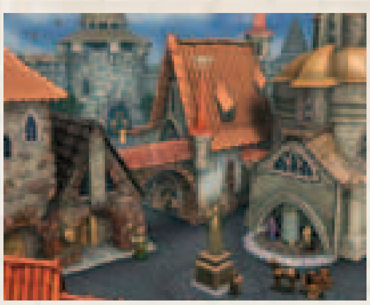
Только в апреле 1998 года игроки и журналисты наконец смогли увидеть дебютный проект компании во всей красе.

История «Аллодов» повествует о мире, расколотом на отдельные островки в результате магического катаклизма. Собственно, эти островки и называются аллодами. Один из аллодов – таинственный Умойр. Никто из отправившихся туда не вернулся, но это не мешает правителям посылать на Умойр все новые отряды в попытке разгадать тайну и, возможно, извлечь из этого некоторую выгоду. Герой игры – на выбор, маг или воин – как раз принадлежит к одному из таких разведотрядов.

Игра развивалась по схеме «Город-миссия-город». Линейность основного сюжета компенсировалась большим количеством дополнительных миссий, а также разнообразием задач. Косить всех, кто попадется на пути, было вовсе не обязательно. Гораздо чаще требовалось попасть в определенное место, найти нужного человека или ключевой предмет, а если и убить кого-то, то конкретного врага.

Выполнив очередное задание, можно



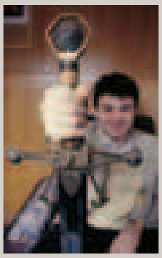








Подснежники



По словам Сергея Орловского, название для компании, которое теперь известно по обе стороны океана, было выбрано случайным образом. После нескольких часов бесплодных «мозговых штурмов» с полки сняли англо-русский словарь и из него выбрали первое попавшееся слово. Nival, что означает «растущий под снегом», как нельзя лучше отражало суть молодой компании, зародившейся в вечно заснеженной (в представлении иностранцев) Москве.

было закупиться новыми вещами и заклинаниями в городе, а также прокачать характеристики, посетив тренеров. При этом деление персонажей на магов и воинов было весьма жестким – воины не колдуют (могут только пользоваться волшебными свитками), а маги сражаются кое-как и не носят доспехи. Зато их одежды и головные уборы выглядели гораздо экзотичнее, чем даже самая модная броня воинов. Предметов снаряжения в «Аллодах» было не меньше, чем в (тогда еще не существовавших) The Sims, и все, разумеется, с особыми магическими, боевыми или защитными параметрами.

Помимо общих базовых характеристик, воины различались по уровню владения разными видами оружия, а маги – по степени «знакомства» с магией различных стихий. Развитие навыков происходило при непосредственном их использовании: чем больше врагов воин порубит топором, тем лучше это у него получается в дальнейшем. Или, допустим, чем чаще маг телепортируется, тем больше расстояние, на которое он может переместиться.

Стратегические элементы игры состояли в разумном комбинировании сильных сторон магов и воинов. В помощь героям можно было нанять конницу, мечников или стрелков, а также чародеев поддержки. Кроме того, в игре был реализован трехмерный ландшафт, особенности которого тоже можно и нужно было использовать к своей выгоде, а также динамическое освещение.

Искусственный интеллект противников находился на высоком даже по современным стандартам уровне. Враги не гнушались нападать группами, стрелки не забывали отходить от героев на безопасное расстояние, а сильно побитые супостаты убегали зализывать раны. Дизайн монстров был весьма неплохим – все чудища выглядели на редкость симпатично. Помимо орков и троллей, героев атаковали злые черепахи и белки, и даже дикие сороконожки. Эта-то, с позволения сказать, «кавайность» (равно как и обилие красивых шмоток для героев) сделала игру привлекательной не только для мужчин, но и для игроков женского пола.

Необычной по тем временам была сильная многопользовательская сторона проекта. Создать «единый постоянно действующий мир», правда, не удалось, но конкуренцию Diablo, особенно в России, «Аллоды» составили серьезную, чему немало поспособствовали бесплатные выделенные сервера.

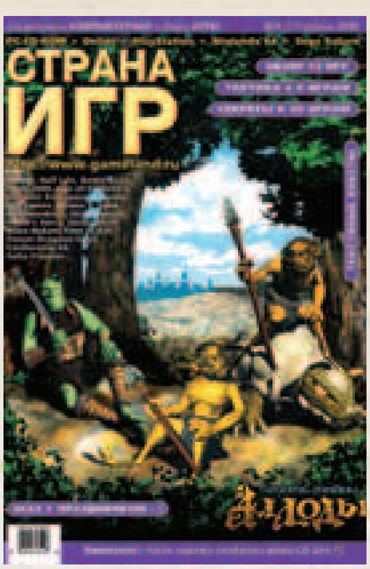
В «Стране Игр», которая начиная с сентября стала выходить два раза в месяц, под знаком «Аллодов» прошел практически весь год. В 21 номере (февраль) мы опубликовали подробное превью, в апреле вышел обзор, а в июне – рассказ Сергея Долинского о сетевой игре. В 31 номере нам удалось поговорить с представителем компании Monolith, издателя «Аллодов» на Западе. На протяжении нескольких выпусков журнала мы печатали тактические советы к игре. А к 27 номеру долетели вести о продолжении «Аллодов» под названием «Аллоды: Повелитель Душ». В этот же номер, кстати, попало письмо читателя, зорко углядевшего в списках бета-тестеров «Аллодов» нашего тогдашнего редактора Сергея Лянге.

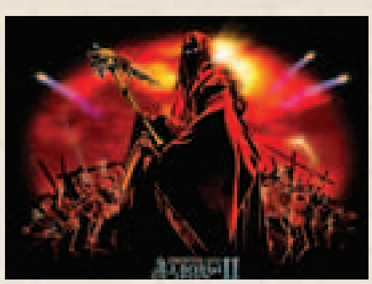
1999

В первом номере за 1999 год мы поместили спецрепортаж, в котором наш корреспондент Дмитрий Эстрин вместе с руководителем проекта «Аллоды 2» Дмитрием Девишевым и Сергеем Орловским пытались решить, является ли «Повелитель Душ» дополнением или полноценным продолжением. Остановились, конечно, на втором варианте. Несмотря на то, что игра вышла на том же движке, что и «Печать тайны», игровой процесс претерпел определенные изменения, уклонившись больше в сторону RPG. Действие игры происходило совсем на другом аллоде и с другими персонажами (хотя классовая система особо не изменилась). Был подкручен игровой баланс, из городов исчезли тренировочные залы. Магам выдали заклинание призыва, позволявшее вытягивать из Астрала стада черепашек и сороконожек себе на подмогу. Кроме того, для упрощения

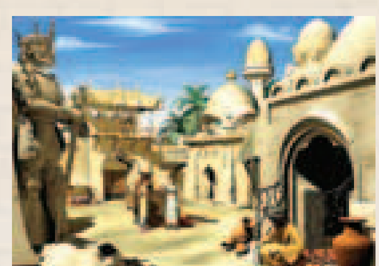


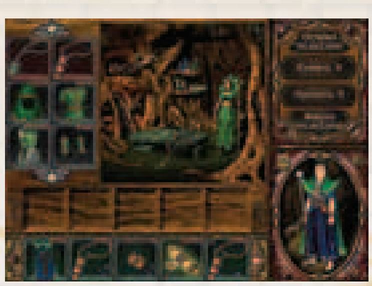
управления волшебниками был введен «автокастинг» – возможность автоматически поддерживать воинов без постоянного вмешательства игрока. Появились тематические дополнения в бестиарии – гарпии, некроманты и их не очень-то живые приспешники. Подрос и мир игры – вместо одного города-базы у нас появилось целых три, один из которых был сделан в милом сердцу ниваловских художников восточном стиле. Полный обзор игры за авторством Поморцева-Дрегалина вышел в 43 номере, а в 45 в разделе «Онлайн» появилась заметка Ярослава Сергеева из клана «Герои последнего Аллода», в которой он подробно рассказывал о всех нововведениях «Аллодов 2», касавшихся мультиплеера. Сетевая игра действительно претерпела немалые изменения. Карты были рассортированы по уровню сложности, и, соответственно, слишком крутых героев на карты для новичков отныне не пускали. В игре появились таверны. В них герои могли получить задания, выполнение которых придавало сете-

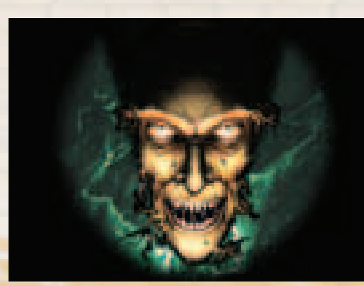


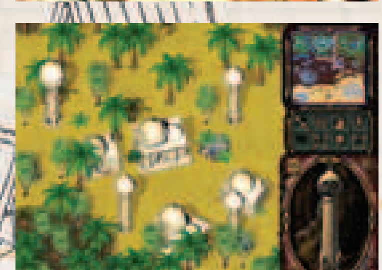












вым походам несколько большую осмысленность, чем простое блуждание по карте, как в первых «Аллодах». Наконец, на откуп игрокам был отдан редактор карт. Отныне можно было самостоятельно сочинять для себя приключения, в том числе и сетевые. Кроме того, в 1999 году в «Нивале» был основан отдел локализаций. Первой локализованной игрой стала «Атлантида 2» (Beyond Atlantis) от Cryo Interactive.

2000

О проекте «Аллоды 3» – новой, полностью трехмерной реинкарнации сериала – мы впервые услышали в начале 1999 года. Разработка игры началась практически одновременно с «Повелителем Душ». И вот в одном из весенних номеров-2000 появилась новость, что игра отныне будет называться «Проклятые Земли» (дело было в том, что собственниками товарного знака «Аллоды» являлась компания «Бука», а не «Нивал»). Отклик общественности был сравним с недавней реакцией на переименование Revolution в Wii, но волнения так же быстро улеглись, и уже в следующем номере игра появилась в рубрике



«Хит?» под своим новым названием. Кстати, «Страна» выдала целых два «хита» по «Проклятым Землям» – разработка-то длилась без малого два года. В финальном обзоре (#75) высказались четверо членов редакции, но особой разноголосицы среди них не было. «Удачная попытка отечественных разработчиков создать «большой» проект, который надолго определит приоритеты отечественных (а возможно, и не только) разработок», – кратко, но емко охарактеризовал игру Борис Романов. Действительно, если для самого «Нивала» игра стала закономерным шагом вперед, то со стороны «Проклятые земли» выглядели огромным скачком для игровой индустрии. На смену отдельным, сравнительно небольшим картам, пришли огромные



ЯНВАРЬ 99-ГО. ТОГДА ЕЩЕ «ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ» БЫЛИ «АЛЛОДАМИ 3D».



трехмерные миры – три аллода, различавшихся как внешне, так и укладом жизни. Свободная камера с возможностью вращения и наезда-отъезда в те годы тоже смотрелась как откровение. Программисты реализовали динамическое освещение и тени от нескольких источников, погодные эффекты, а также масштабируемых персонажей. Последнее означало, что монстры теперь могли быть не только разных цветов, но и разных размеров, а герой-качок и внешне не отличался от физически слабого мага. Хотя строгое разделение «маг-воин» тоже осталось в прошлом. Развитие персонажа стало более гибким: помимо магических и боевых навыков, герой получил возможность приобрести и некоторые воровские умения. Врагов отныне можно было прицельно разить в руки-ноги-головы, и ранения наглядно отображались на моделях. В помощь протагонисту были также сочинены конструктор заклинаний и конструк-



тор предметов. Кроме того, в 2000 году «Нивал» выпускает свой первый консольный проект – Moorhuhn для Game Boy Color.

2001

Основным событием 2001 года стал выход игры «Демиурги». И не только для «Нивала», но и для околоигровой общественности в целом. Упрощенно игру можно назвать гибридом Heroes of Might and Magic и карточной Magic the Gathering, но смесь получилась дерзкой и свежей. Были представлены четыре расы: виталы, адепты при-



Почему же «Аллоды»?

Вот что рассказывают сами разработчики о том, как рождалось название игры: «На заре разработки игра носила туманно-непонятное название Moonseven. Почему она так называлась, сейчас уже, наверное, никто не помнит. В конце концов, мы дали задание придумать достойное название для игры нашему сценаристу – Анне Клименковой. Она думала пару недель, после чего принесла нам, собственно, «Аллодов». Несмотря на то что название прекрасно отражало сюжетную суть, споров и мнений было очень много. Были глобальные собрания и голосования. Была даже мысль убрать из названия одну букву "л", чтобы лучше звучало. Но все-таки постепенно название «Аллоды» прижилось, и сейчас странно подумать, что ее можно было бы назвать иначе. Западные издатели придерживались противоположного мнения: для американцев название должно быть очень простым – и точка. Долгие баталии велись с SSI, которая хотела дать игре совершенно нелепое название Wizard's Legacy. После того как мы объяснили, что в «Аллодах» никаких wizard'ов нет, а есть маги, представители компании обрадовались и сказали: «Вот и прекрасно – значит, будет Mage's Legacy». С Monolith сил бороться больше не было, поэтому, когда они предложили название Rage of Mages, мы сразу же согласились. Для американцев ничего лучше не придумаешь – Rage of Mages – замечательно и очень складно звучит. Не в пример непонятным «Аллодам»...».



родных сил; кинеты, чьим ключевым отличием была скорость; фэнтези-киборги синтеты и сторонники грубой силы и мелких подлостей хаоты. Четырем народам соответствовали четыре цвета магии. Герои «Демиургов», подобно персонажам Heroes, разъезжали по картам в походовом режиме, собирая ресурсы и затариваясь заклинаниями. При встрече враждующие стороны, разумеется, начинали походовую же битву. Здесь-то и находилось применение собранным заклинаниям-картам – каждый герой вытягивал несколько карт из своей колоды и применял соответствующую магию, стараясь свести к нулю здоровье врага. Некоторые заклинания призывали монстров (армии как таковой у героев не было), другие работали как модификаторы, тем или иным образом изменяя игровую ситуацию – начиная от привычных атаки и лечения, и заканчивая блокирующими чарами и воскрешением убитых существ. Разумеется, герои набирались опыта, увеличивали свои характеристики и получали новые навыки. Объем этой статьи никак не позволяет разъяснить все тонкости игрового процесса – даже «Страна Игр», помимо обзора в #102, посвятила «Демиургам» целый спецвыпуск.
Помимо сюжетной кампании, в «Демиургах» был и отдельный дуэльный режим. Любимая многими возможность помериться, «чей спелл толще», без утомительных прогулок по карте, позже перекочевала и в Heroes of Might and Magic V. К сожалению, пятые «Герои» унаследовали и некоторые недуги «Демиургов» – нескладные тексты, местами неудобный интерфейс, несбалансированность дуэльного режима и нелюбовь к посвящению игрока в тонкости собственного геймплея.
Именно для «Демиургов» была создана первая в истории «Нивала» команда по постоянной поддержке и развитию проекта.

Молот богов и героев

При работе над дизайном Heroes of Might and Magic V художники «Нивал», по их собственному признанию, «решили вплести в игру совокупность стилей европейских, американских и анимэ-комиксов». По нашим собственным наблюдениям, сильнейшее влияние на визуальный стиль игры оказал настольный Warhammer. Если в «Демиургах» мы могли увидеть совершенно вархаммеровских орков, то в Heroes V «навеянной» оказалась практически вся раса темных эльфов, а также многие юниты Inferno и Haven.

Почтовый Ящик

Игры от «Нивал» и сама компания нередко становились темой читательских писем. После появления «Аллодов» игру часто приводили как пример возможностей родной индустрии. Один из корреспондентов даже выдал первому проекту «Нивал» 190.8 баллов, опросив своих товарищей и воспользовавшись «системой подсчета очков, аналогичной Кубку Мира по лыжным гонкам». А вот к «Проклятым землям», кстати, отношение было неоднозначным. Некоторые читатели писали, что «Аллоды были испорчены третьей частью», другие жаловались на жуткие тормоза (игра действительно предъявляла высокие требования к железу). А год спустя после официального обзора в редакцию пришла статья о «Проклятых землях» от читателя, назвавшегося Paul D. Мы напечатали ее в #102.
В сентябре 2003 года в журнал пришло письмо, в котором читатель thecats1 требовал поставить «Операции Silent Storm» заслуженную девятку. Но мы не стали расщедриваться, и даже add-on «Часовые» заработал у нас лишь 8 с половиной баллов.
Наконец, совсем недавно, в 204 номере, мы напечатали письмо, обвинявшее «Нивал» в том, что они выпускают «слишком короткие игры». Если бы ко всем разработчикам у игроков были только такие претензии!

2002

Компания Nival Interactive получает право на разработку игр для PlayStation 2 и приобретает лицензию на использование мультиплатформенного движка RenderWare.
В августе авторы «Страны игр» в очередной раз посещают «ниваловцев». «Операция Silent Storm» и «Блицкриг» становятся темой рубрики «Хит?» в #114.

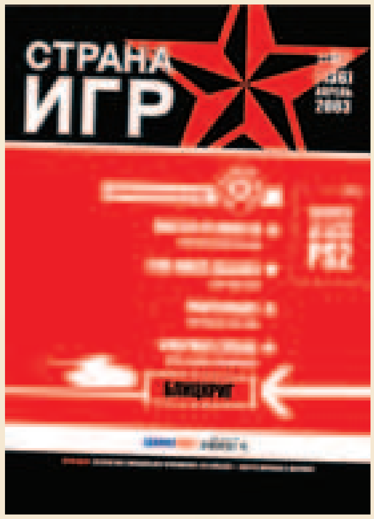
2003

В 2003 году выходит стратегия реального времени на тему Второй мировой войны – «Блицкриг». В игре используется смешанная графика – трехмерные модели юнитов и заранее отрендеренные ландшафты и здания. Игра имеет полностью открытые форматы данных, что дает игрокам практически неограниченные просторы для модификации, а самой компании облегчает строительство дополнений, которых в последующие годы появляется немало.
Игра становится темой 136 номера «Страны». В написании посвященного ей материала принимают участие все ведущие авторы и редакторы журнала.
Август – релиз «Операции Silent Storm». Обзор появляется в 146 номере «Страны Игр» . Виктор Перестукин ставит игре 8 баллов. «Лучше, чем Commandos 2. Хуже, чем X-Com: Enemy Unknown» – таков его вердикт. Игра напоминает «Коммандос» местом и временем действия, а X-Com или Jagged Alliance – структурой игрового процесса. Silent Storm – пошаговая стратегия с прокачиваемыми персонажами, шпионская фантазия на тему Второй мировой в духе Wolfenstein, с тайными эзотерическими обществами и мобильными бронедоспехами. «Нивал» в очередной раз потрясает сногсшибательной высоко-











А В АВГУСТЕ 2002-ГО СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ ЕЩЕ НЕ БЫЛ ПРЕЗИДЕНТОМ ТРАНСНАЦИОНАЛЬНОЙ КОРПОРАЦИИ.

технологичной графикой, начиная с конструктора персонажей и заканчивая физикой «тряпичной куклы» для убитых врагов. Все это, заметим, в пошаговой стратегии. Разрушаемые здания, столь полюбившиеся нам в X-Com, отныне трехмерны, но разлетаются не менее убедительно. Генератор случайных локаций, «разбавляющих» сюжетные миссии, тоже присутствовал. Фанатам X-Com не понравилось, по большому счету, только одно – отсутствие глобального режима. Зато в add-on'е «Silent Storm: Часовые» ввели экономическую систему – оружие больше не выдавали на базе бесплатно.

В первом октябрьском номере на обложку «Страны Игр» попадает игра «Демиурги II». В продолжение новаторской стратегии авторы ввели «бесцветную» магию, работающую как дополнение к четырем основным цветам, несколько упростили геймплей, обновили графику и отладили дуэльный режим.

В конце года Nival Interactive подписывает контракт с фирмой Ubisoft и начинает разработку игры Heroes of Might and Magic V.

2004

В 169 номере «Страна Игр» публикует спецматериал «Блицкриг и его потомки», рассказывающий об играх на движке ниваловской стратегии («Сталинграде» и «Карибском кризисе»), а также немного о грядущем «Блицкриге II». Нивал тем временем работает экстенсивным методом – выпускает дополнение «Операция Silent Storm: Часовые», а также совместно с компанией «1С» переиздает игру «Аллоды 2: Повелитель Душ».

2005

В 2005 году Nival Interactive расширяет сферу своей деятельности сразу в двух направлениях. В январе компания сообщает об открытии центра продюсирования внешних разработок, а в августе – мобильного подразделения. Первенцем в обоих направлениях становится игра «Серп и Молот» – соответственно версии для персональных компьютеров и для мобильных телефонов. «Серп и Молот» – тактическая стратегия, действие которой происходит во вселенной «Операции Silent Storm».

В апреле 2005 года «Нивал» становится собственностью американского венчурного холдинга Ener1 Group. В мае Nival Interactive объявляет о покупке екатеринбургской студии Targem Games.

В августе выходит «Ночной Дозор» – тактическая стратегия, сделанная по мотивам одноименного фильма. Игру, разработанную «Нивалом» в сотрудничестве с компанией «Новый Диск», многие упрекают за излишнюю простоту, но такова специфика большинства сделанных по кинолицензии проектов. Впрочем, в январе 2006 года «Новый Диск» выпускает «хардкорную» версию «Ночного Дозора», созданную разработчиками игры «Серп и Молот».

В 195 номере «Страны Игр» появляется обзор игры «Блицкриг II». «Лучшая стратегия на тему Второй мировой. И точка.», – пишет об игре Илья Вайнер и ставит 9 баллов. «Блицкриг II» переходит от смешанной графики к полностью трехмерной. Кстати, движок игры использовался и при разработке Heroes of Might and Magic V. Если постараться, на одной из карт новых «Героев» даже можно найти «блицкриговский» танк. В конце 2005 – начале 2006 года выходят также мобильные версии «Аллодов» и Silent Storm.

2006

Команда Nival на этот момент составляет 200 человек. Компания переносит головной офис в Лос-Анджелес и анонсирует изменения в менеджменте. CEO компании становится Кевин Бахус (Kevin Bachus), один из «отцов» Xbox, производственное крыло возглавляет Билл Петро (Bill Petro), в прошлом вице-президент по производству Sega и Atari. Сергей Орловский сохраняет за собой пост президента компании.

Год начинается с релиза дополнения «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале», который становится первым проектом молодого издательства Nival Interactive.

Весной компания анонсирует первый add-on к игре «Блицкриг II» и продолжение линейки «Дозоров» – совместный проект Nival Interactive, Nival Targem Studio и компании «Новый Диск» – игру «Дневной Дозор». Событием года, по мнению многих, становится релиз игры Heroes of Might and Magic V, которой мы посвятили обложку 4-го номера и огромный обзор в этом. Думаю, ознакомившись с этим материалом, вы и сами согласитесь, что этот шаг был абсолютно закономерным. Некоторые называют «Нивал» изготовителями «попсы», но, как показывает опыт Blizzard или EA Games, это наиболее выгодная стратегия на игровом рынке. Да и что плохого в том, что команда разрабатывает игры для масс, если в это дело она вкладывает душу? ■

Дерево-убийца пускает корни

Откровения «ниваловцев» из январского номера «СИ» за 1999 год: «Что связывает «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ» и «Аллоды 3D»? Это, конечно, наш монстр-призрак – дерево-убийца. Давным-давно мы придумали замечательного монстра – дерево, которое поражает персонажей быстро прорастающими корнями. Идея была очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышла StarCraft, в которой у Зергов было очень похожее сооружение. Это нас расстроило, и дерево-убийца так и осталось хорошей идеей, существующей лишь в ресурсах игры... Впоследствии мы планировали перенести его в «Аллоды 2», но так и не придумали сюжетного обоснования, и замечательное дерево было простонапросто забыто. Судя по всему, не будет его и в «Аллодах 3D». Так и останется мигрирующим призраком, путешествующим по серии «Аллодов»...» Остается только добавить, что «Нивалу» наконец удалось воплотить свою мечту. Достаточно лишь взглянуть на энтов из «Героев меча и магии V».

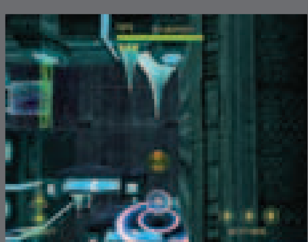
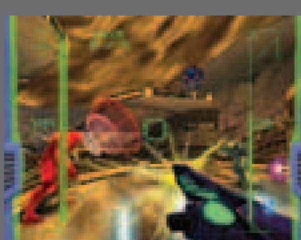


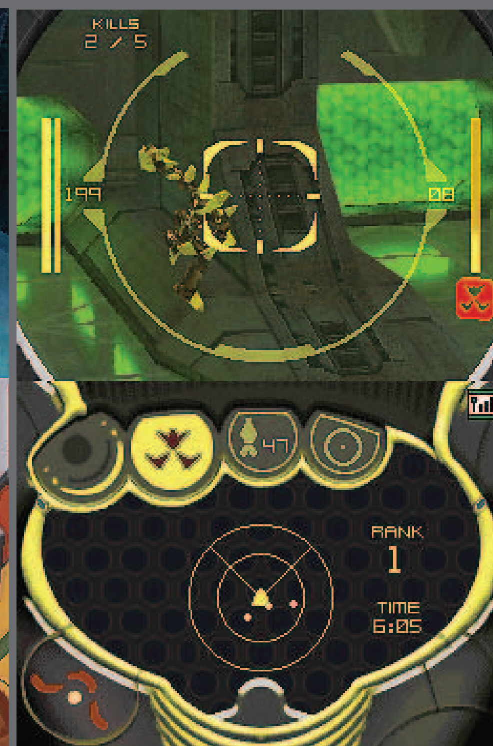
КРОСС-ОБЗОР

Игра НОМЕРА

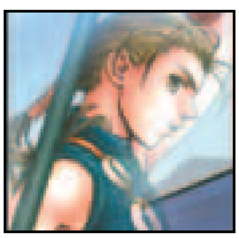
Metroid Prime: Hunters,
с. 128

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в данном номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

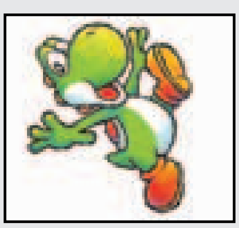


Сергей «TD» Цилюрик
TD@gameland.ru

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель jRPG и музыкальных игр, завсегдатай интернет-форумов (внимательно следит за общественным мнением и принимает живое участие в дискуссиях). Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Metroid Prime, Final Fantasy VII
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Osu! Tatakae! Ouendan, Lumines

ГЕЙМПЛЕЙ: Зарядить спецоружие, подобраться поближе к врагу, урвать момент для хедшота, переключиться на ракеты и добить убегающего. Быстро спрятаться в альтформу при виде угрозы, проползти из одного конца карты в другой в поисках аптечек и укромного места для выжидания… О, да!



Артем Шорохов
cg@gameland.ru

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

СТАТУС: Редактор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Xonix, Bubba'n'Stix, Battle City, Vib Ribbon, Kula World, Tekken 3
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Loco Roco, Metal Gear Acid 2, HoMM V

ГЕЙМПЛЕЙ: Технически – то же, что и в «кубовских» Metroid Prime (только со стилусом), но на деле портативная Самус забросила свои прямые обязанности и увлеклась боями на арене. Бои классные, да и управление удобное (но привыкнут не все). Для комфорта, вроде, все есть. Вопрос в желании.

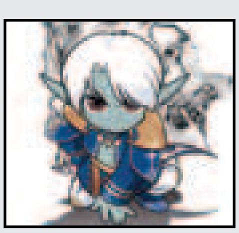


Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

В быту отличается неожиданной ловкостью рук – вяжет с закрытыми глазами и никогда не попадает молотком по пальцам. Вместе с тем совершенно не может играть в компьютерные игры, требующие реакции, – много думает. Поэтому предпочитает квесты. Хотя маму в свое время подсадила на Quake.

СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМАЯ ИГРА: Planescape: Torment
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Shareware-арканоиды

ГЕЙМПЛЕЙ: Две игры в одной – пинбол и Quake 2. Интересное сочетание. Сингл понятен только поклонникам серии, в мультиплеере странные карты и звери-противники. Сыграла с Натальей Одинцовой, обе раз по двадцать упали с края арены, пока освоили прыжки. В недоумении.



Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Обожает тактические RPG и скролшутеры. Увлекается качественными экшнами уровня «Принца», уже более года играет в MMORPG. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

СТАТУС: Все еще Главный редактор
ЛЮБИМАЯ ИГРА: Castlevania: Symphony of the Night
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Castlevania: Dawn of Sorrow

ГЕЙМПЛЕЙ: Разработчикам удалось полностью перенести механику оригинальной игры в портативный формат. А вот сохранить высокие стандарты серии в Adventure mode не получилось. Стилус неплохо заменил мышь в FPS, если привыкнуть стрелять левой рукой и забыть про отметины, которые он оставляет на сенсорном экране.

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

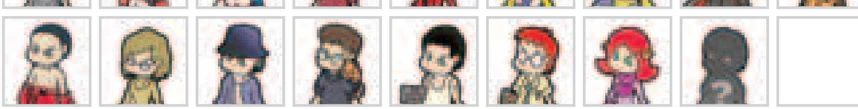
8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

НАША КОМАНДА





Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: vacancy@gameland.ru!

ГРАФИКА	ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	
Ни одна игра для лежащей рядом PSP не впечатлила в плане графики так, как эта – на Nintendo DS. Одно жаль: на модельках Охотников явно сэкономили, зато все остальное просто великолепно. Nintendo в очередной раз с блеском демонстрирует, на что способно ее железо.	Неприятнейшие для поклонника Metroid Prime ощущения от куцего синглплеера почти прощены: в мультиплеер интересно играть даже с ботами! А про реальных противников и говорить нечего. Может быть, вы желаете со мной сразиться? **Френд-код:** 378024584982	9.5
Самое красивое 3D на Nintendo DS. Тем не менее, раздражает недостаток цветов, повторяющиеся текстуры в сингле и – самое главное! – размер и разрешение экрана. Это не проблема игры, но отношение вырабатывает соответствующее. С точки зрения удобства красота тут только во вред.	Игра задумывалась как техническая демка и DS-seller одновременно. И, вроде бы, все получилось – красивый киберспортивный Metroid. Однако нужен ли поклонникам серии «карманный Quake»? Много ли в мире геймеров, способных «поймать FPS-волну» посредством Nintendo DS?	8.0
Видно, что разработчики старались. Ледяной открытый космос, неприветливые инопланетные станции, прозрачные текстуры и уровни сложной конфигурации, все, разумеется, трехмерное. Но мы словно в замочную скважину глядим на такое великолепие. И еще очень темно.	Неоднозначная игра. На «большом экране» я бы с удовольствием поиграла во что-то подобное (с использованием планшета), но мои длинные пальцы и скромные размеры DS явно не созданы друг для друга. Большой левый ноет уже сутки. Не говоря о запястьях.	8.0
По меркам DS, графика действительно впечатляет. Двухэкранная консоль выдает неплохую 3D-картинку, и при этом практически не тормозит. Хотя лаги при игре вчетвером все же случались. Да и резкий разворот выходил далеко не всегда. Только разглядеть противника почти невозможно. Стрелять приходится «на движение».	Меня, как поклонника серии, игра разочаровала. Metroid без нормального «сингла» – дикость. И столь высокая оценка – лишь дань объективности. Многопользовательский режим здесь на удивление проработан и разнообразен. Но если DS у вас не единственная возможность «популять» с друзьями, лучше обойти проект стороной.	7.5

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ

IMPORT REVIEW

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

«ЕЩЕ ТЫ МОЖЕШЬ УПАСТЬ В ЧАН С КИСЛОТОЙ. ВПЕРЕД!»

(«ТОММИ И ОСКАР»)

Жизнь – это процесс. Смерть – это момент. С людьми она случается только раз, но мало кто может сказать: «Моя смерть была запоминающимся событием, из которого я извлек важный урок». В мире игр все по-другому. Их персонажи гораздо более смертны, чем люди, но и отношение к этой ненастоящей гибели совсем другое.

Видеоигры пришли в наши дома из аркадных залов, где каждая смерть персонажа могла превратиться в новую монетку, брошенную в автомат. Поэтому разработчики не стеснялись убивать героев на каждом шагу, возвращая их к началу уровня. Игроков это раздражало, однако все думали, что так и надо. Но когда игры стали домашним развлечением, их создатели перестали наживаться на каждой гибели героя и наконец-то позволили себе прислушаться к голосам геймеров, уставших по десять раз проходить один и тот же уровень, чтобы в конце в свалиться в широченную пропасть. Некоторые впали в противоположную крайность и сделали протагонистов вообще бессмертными. Другие же разработчики пошли иным путем и решили сделать гибель персонажа более осмысленным событием, а не просто поводом начать сначала или загрузить последний сейв.
Показательна в этом отношении разница между квестами LucasArts и Sierra. У «лукасов», в какие бы перипетии ни попадал герой Monkey Island, он выходил целехоньким из любой переделки (даже оказавшись под водой, Гайбраш мог задерживать дыхание целых 10 минут). «Сьерровцы» не стеснялись при удобном случае прикончить очередного представителя давентрийской королевской династии (серия King's Quest), однако каждая сцена смерти сопровождалась отдельной содержательной нотацией, иногда подсказывающей, как можно было бы избежать трагического финала. Кстати, в King's Quest VI герой мог попасть на тот свет двумя способами – собственно расставшись с жизнью и по сюжету (в последнем случае у него также был шанс вернуться оттуда живым). В Prince of Persia: Sands of Time, а также раньше в Conan: The Cimmerian (1991) гибель и воскресение героев обыгрывались следующим образом: вся игра подавалась как рассказ некого персонажа, который, как только принц или Конан откидывали копыта, восклицал «Да не так же все было!», и игра стартовала заново с ближайшего сохранения.
С другой стороны, если уж герой погиб, почему это не может стать поводом познакомиться с загробным миром? Так, в серии Soul Reaver главный герой, демон Разиэль, истратив свою жизненную энергию, лишь проваливался из мира живых в мир духов, где мог набраться сил и вернуться обратно. Более того, зачастую путешествия между этими двумя мирами были необходимы для дальнейшего прохождения. А в аркадной версии New Zealand Story (1988) убитый врагом киви отправлялся прямиком на небесный уровень, который тоже предстояло пройти, чтобы встретить богиню и «заснуть под теплыми лучами солнца». Впрочем, с небес можно было и выбраться обратно на землю.
Конечно, наш экскурс был бы неполным без упоминания Planescape: Torment (1999). Главный герой этой игры, Nameless One, помимо классической амнезии, страдал еще и бессмертием. Вернее, постоянной «воскресаемостью», выяснить причину которой и было одной из целей игры. Этот сценарный ход позволил авторам применить много необычных решений: например, Nameless мог использовать в качестве дубинки руку одной из своих предыдущих реинкарнаций, мог позволить старухе-работнице морга вырезать из собственного тела ценный артефакт – с летальным исходом, а мог и поколебать устои веры одного из жрецов, умерев и воскреснув на его глазах.
А знаете ли вы, что, работая над Metal Gear Solid 3, Хидео Кодзима подумывал над тем, чтобы стирать сейвы после смерти Снейка? Умер – начинай снова, с самого начала. В конечном итоге, как вы помните, в MGS3 Снейку все-таки необходимо хотя бы раз умереть, чтобы вы могли пройти игру.
Отношение игроков к смерти персонажей тоже весьма разное. Живы еще легенды о детях, кончавших жизнь самоубийством после смерти любимого тамагочика, но есть и другие детишки, собирающие на своих сайтах «сто способов убить виртуала в The Sims». Для таких вот коллекционеров журналист Уэс Эрлихман придумал игру под названием Salaryman Suicide, рассказывающую о японском клерке, потерявшем работу и решившем покончить с собой. Вариантов – море: можно заставить героя застрелиться, залезть в ванну и кинуть в нее тостер или совершить комбо-суицид, спрыгнув с небоскреба и в полете истыкав себя ножиком. После каждой успешной попытки бедняга будет снова просыпаться, как ни в чем не бывало. Главная цель игры – испробовать все способы свести счеты с жизнью. Расставив последние галочки в списке клерка, мы получаем возможность играть за других персонажей: молодую девушку, женщину постарше и мальчика из сиротского приюта. По мере прохождения игра будет подбрасывать нам намеки на то, что жизни этих людей как-то связаны между собой, но окончательно все раскроется после финальных титров, когда на экране появится семейная фотография, на которой будут изображены все четыре персонажа: отец-клерк, его жена и двое детей. Тут-то игрок и поймет, что, бездумно слушая приказы игры, он погубил целую семью.
Конечно, этот гейм-дизайн – скорее, не замысел для реальной игры, а манифест, обращенный к разработчикам. И идея его проста – смерть персонажа, особенно главного героя, должна быть не просто игровым механизмом, но и осмысленным опытом для игрока. ■

Домашнее чтение:
Журнал Gamer's Quarter со статьей Salaryman Suicide:
http://www.gamersquarter.com/issues/TheGamersQuarter3.zip

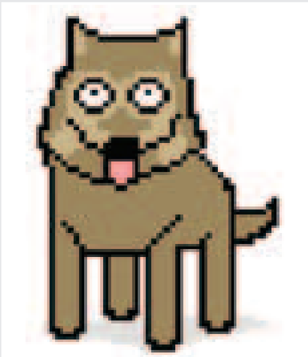
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
"Вы хотите знать критерии выбора огневой поддержки спецоперации? Я с удовольствием расскажу вам о самом важном параметре - эффективности. Эффективность оружия определяется количеством трупов на квадратный метр площади".
- Генерал-майор Крис Мартин, командир Первого морского подразделения лагеря Пендлтон.
"Тактика – вещь неоднозначная. Четко прописать модель поведения солдата в тот или иной момент боя не представляется возможным. Но есть всегда работающий принцип: "Победить любой ценой!""
- Генерал Китинг, ответственный за тактические операции.
Всем фанатам
Tom Clancy`s Ghost Recon Advanced Warfighter
профессиональные
геймерские коврики NOVA
NOVA
A World Of Innovation
Подробности акции ищи
в коробке с игрой
www.esportNOVA.ru
WINNER
KILLER
PC
UBISOFT
gfi

PORNSTATION PORTABLE



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Демо-версия Loco Roco за две недели пройдена раз тридцать. Loco Roco – платформер про поющее пятно. Поющее пятно заставило вспомнить о первопричине существования PSP. На PSP, оказывается, можно запускать игры. Мало того, на ней можно играть без зубовного скрежета.

Последний раз я безуспешно пытался приобщиться к игровой PSP-сцене зимой, когда готовил для «Страны» материал о homebrew-приложениях, эмуляторах и прочих неавторизованных Sony ерундовых мульках, клепаемых трудолюбивыми хакерами-энтузиастами в пароксизмах альтруизма. Основательно потоптавшись на homebrew-пятачке, без особых сожалений обновил прошивку и уселся ждать у моря погоды. В смысле, игр. А с играми на PSP как-то совсем было никак. Вместо игр был продукт. Больше всего продукта исторгали горнила EA, другие издатели старались не отставать (чего уж, по-прежнему исторгают и не отстают). На языке бизнес-планов это зовется минимизацией рисков с упором на раскрученные бренды. Воротилы рынка минимизировали риски, я коротал время в припаркованном на Хэпбернхайтс «леоне сентинел», слушая программы десятка радиостанций Либерти-сити, – а когда шутки диджеев стали повторяться, с разгона утопил машину в реке, выключил PSP и зарекся запускать на ней аналоги проектов, доступных на «больших» современных консолях. Конечно, если эти аналоги не вертятся вокруг катамари.

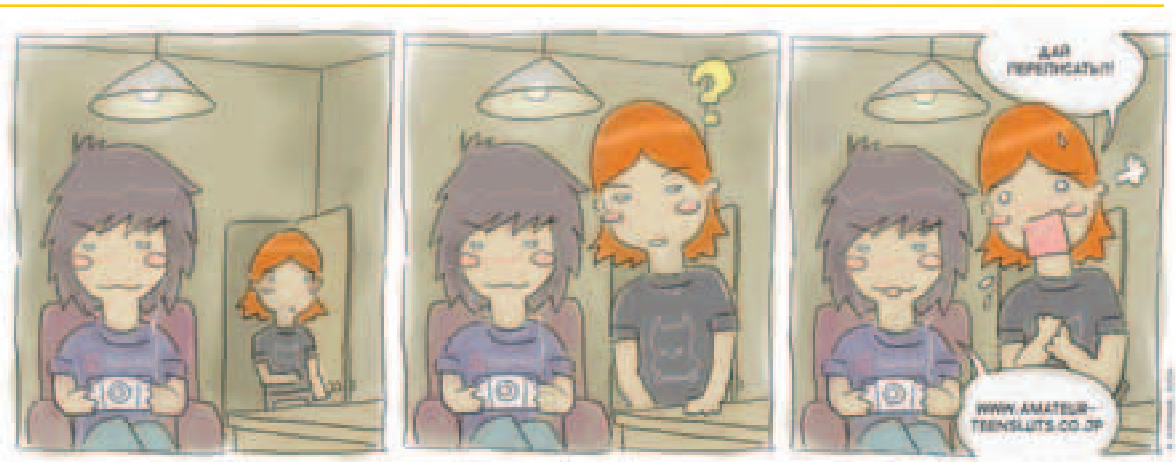
Бурный роман с переносным UMD-метателем, тем не менее, не затих – он выплеснулся в чисто медийную плоскость. Вдоволь натерпевшись от самопальных видеоконвертеров, тянутых из Повсеместно Присутствующей Помойки, я сдался и не без опаски прикупил у Sony программу PSP Media Manager. Выяснилось – iTunes с человеческим лицом. Удобный и практически незаметный (вот где главное достоинство) PC-клиент. Не в пример безродным «конкурентам» работает как часы, помогая охочим до аудиовизуальных деликатесов заводчикам PSP расслабиться и получать удовольствие. Действительно клевая штука. Берешь кучу аниме (вариант – сериал Lost, выпуски «Оба-на!» за 1991 год, венгерскую порнуху или чего там нравится) – хоп! – залил на PSP и смотришь себе, повторяя изгибы дивана. Идет в Лос-Анджелесе выставка E3, на крупных игровых сайтах вываливают эшелоны роликов, а ты – р-раз! – ночью ставишь нужные на закачку, – двас! – утром загоняешь их через прослойку Media Manager на PSP – и в разгул, Василий: хоть в метро по дороге на работу их изучай, хоть на травке под деревом, хоть с друзьями за чашкой, хоть стоя в гамаке. Аппетит приходит во время еды – сегодня ты запускаешь отдельные ролики, а завтра уже подписан на RSS-каналы с регулярными видео- и аудиоподкастами: вокруг PSP на глазах завязываются новые привычки. Любопытный момент: описанные манипуляции, в принципе, осуществимы с DS, iPod последнего поколения, КПК или обычным ноутбуком. Но у DS и iPod хуже экраны, мощные КПК дороговаты и тоже уступают дисплеями PSP, а любой – даже 12-дюймовый – ноутбук, между нами, девочками, вещь громоздкая. Выходит, сегодня игрушка Sony с емкой картой памяти – едва ли не идеальный медиаплейер по сочетанию цены и качества. Только с играми не повезло...

Моя проблема в том, что утолять геймерские аппетиты с PS2 по целому ряду причин не получается, для комфортной же игры на ПК, наверное, недостает каких-то извилин. Здорово, когда под рукой есть DS. Но у меня нет DS, потому что на старую модель смотреть больно – такая страшная, а новый DS Lite не дался в руки даже в Токио, где и через два месяца после старта продаж нинтендовская фитюлька оставалась в дичайшем дефиците. Игры для мобильных телефонов – несерьезно. Поэтому оставалось тихонько страдать из-за невозможности нормально играть на PSP, вздыхая над списками грустных рецензий на Gamerankings и Metacritic. А тут – Loco Roco. Луч света. Прожектор перестройки. Восемь мегабайт счастливой истерики. Sony наконец вспомнила, что ей по статусу положено не брезговать гонзо-разработками. В конце концов, если б не Sony – не видать нам PaRappa the Rapper, Vib Ribbon, Ico и Shadow of the Colossus, не было б и Loco Roco.

Игра с поющим пятном стала долгожданным вторым – после Lumines – рывком из тухлой трясины брендированных сиквелов. Хочется еще. Душа просит оригинальных RPG и, чем черт не шутит, MMORPG. При всей моей панической боязни «Рагнарок Онлайн», как раз на портативной системе я бы рискнул вляпаться во что-то подобное. Впрочем, можно и без онлайновой составляющей – дайте нам хотя бы достойную RPG с кооперативным Ad-hoc-режимом на несколько человек. Пока таковой выглядит Blade Dancer: Lineage of Light, уже вышедшая в Японии и анонсированная в Штатах любимой Говоруном NIS America (Европа, как водится, получит дулю с маком, ну да неважно – у нас тут не настоящая Европа). Хочется оригинальных файтингов, удобно управляемых шутеров, совсем не хочется очередной пригоршни «гонок». Хочется проектов с поддержкой микрофона Talkman и обещанной камеры. Очень хочется, чтобы PSP вписалась в историю видеоигр не только как удачный медиаплейер или бледная родственница PS2. Получится? Зависит от того, когда издатели решат, что можно уже рискнуть, дать карт-бланш талантливым разработчикам, прижать, наконец, DS на его поле. Sony подала хороший пример, который вряд ли останется незамеченным. А пока ребята готовятся, можно и порно с комфортом посмотреть. ■

Nota bene:
Англоязычная демоверсия Loco Roco доступна для скачивания на сайте **http://www.yourpsp.com** в разделе PSP Downloads – Game (для запуска на PSP потребуется системное ПО версии 2.71)

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.
Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.
Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

КАК ЯПОНЦЫ ВОРУЮТ ИГРЫ



Автор:
Имя разглашению не подлежит

«Любое знание во благо, лишь его использование может принести зло», – сказал мудрец. Пиратство и мелкое сетевое воровство существуют не только в нашей стране. Изнанка благополучной Акихабары, геймерского рая, – самая передовая, защищенная и технологически совершенная подпольная файлообменная сеть, создатели которой играют в кошки-мышки с полицией даже сейчас, когда вы читаете эти строки. О том, как работают японские пираты, расскажет приглашенный специалист, пожелавший остаться неизвестным.

Манифест киберпанка в аниме, фильм Ghost in the Shell, заканчивается словами «The net is vast and infinite» – «Сеть огромна и безгранична». За площадями крупных ресурсов и проспектами официальных сайтов скрываются тенистые аллеи и темные подворотни. Американцы придумали термин deep web, «глубокая сеть» – это сайты не для всех, сайты с закрытым доступом, сайты, которые не индексируются поисковыми системами. Мы живем в прекрасное время анонимного Интернета, и в Сети стихийно возникли структуры, справиться с которыми государство и полиция не в состоянии. Последний писк моды в англоязычной Сети – технология Bittorrent, с помощью которой каждый пользователь может залить любые данные миллионам людей. Изюминка ее в том, что все скачивающие обмениваются данными между собой, в сотни раз снижая нагрузку на владельца файла. Другой популярный способ обмена данными – сеть eDonkey, насчитывающая миллионы участников. Пользуясь «электронным ослом», вы запросто можете найти нужный файл по имени, и сервер соединит вас с пользователем, который обладает интересующей вас информацией.

Но это детские игрушки. 21 февраля этого года бельгийская полиция устроила рейд крупнейших серверов eDonkey и сеть получила сильный удар. И Bittorrent, и eDonkey нуждаются в центральном компьютере – если он откажет, сеть может быть мгновенно уничтожена. Более того, эти технологии не всегда позволяют сохранить анонимность. Лучше всех из ситуации вышли японцы, которые изобрели Winny и Share – две программки размером в несколько мегабайт, которые перевернули представления о свободе информации в анонимных сетях и стали причиной череды громких судебных процессов. Создатель Winny, долгое время известный только под псевдонимом Сорок седьмой, поставил себе цель: разработать полностью анонимную, децентрализованную, независимую подпольную национальную сеть обмена данными. В середине 2003 года его программой пользовалось несколько сотен тысяч человек. 11 ноября 2003 года Сорок седьмой выпустил последнюю версию, 2.0b7.1. Через две недели начались аресты: два пользователя Winny были уличены в закачке нелегальных файлов, а через несколько дней полиция постучалась в квартиру Сорок седьмого. Дверь открыл Исаму Канеко, научный сотрудник Токийского университета. При обыске у скромного ученого нашли и конфисковали весь исходный код запретной программы. 10 мая 2004 года Канеко был арестован по обвинению в нарушении авторского права – но даже зная о программе все, полиция Киото не смогла взломать систему шифрования. Сеть Winny существует в подполье до сегодняшнего дня, а знамя Сорок седьмого подхватил хакер с ником «Склад файлов», создатель программы Share. Пользователи шутят: она отличается от Winny только тем, что автора еще не арестовали. Каждый день тысячи японцев нелегально получают через Share новейшие видеоигры, аниме, комиксы, фильмы, программы. Share невозможно «скачать» – японские сайты не рискуют опубликовать опасную программу, – но и уничтожить анонимную сеть полиция не в силах.

Share могла появиться только в Японии – в стране, где доступ к Интернету на скорости в несколько *мегабайт* в секунду давно перестал быть роскошью. Как обеспечить анонимность в компьютерной сети? Возможно ли это? Ведь чтобы обмениваться данными, клиенты должны знать IP-адреса друг друга. Решение просто и гениально: каждая копия Share скачивает не только то, что вы ищете, но и служит посредником для пересылки иной информации. Другими словами, если вы запрашиваете диск с Final Fantasy XII, то владелец файла не может узнать, сохраняете ли вы его себе на винчестер или всего лишь пересылаете кому-то. Share нуждается в многогигабайтном каталоге под зашифрованные временные файлы, – что она там хранит, неизвестно. Это могут быть фотографии известного поп-идола, домашняя работа школьника с Окинавы или план атаки арабских террористов на Пентагон. Программы автоматически обмениваются данными, и нет силы, способной обуздать потоки информации в Share. Вирус Antinny, существовавший еще во времена Winny, сделал достоянием общественности тайны японских авиалиний, полиции и армии – остановить распространение однажды залитого файла уже невозможно. У программы нет официального сайта, нет центрального сервера. Сеть Share – это сотни тысяч файлов Share.exe, которые обращаются друг к другу по зашифрованным адресам (адрес автора этой статьи uPbRpDjDGosfTFCM502likO4RPe39p03NHDEnt8hV). Человек с никнеймом «Склад файлов» регулярно выпускает новые версии, которые можно скачать только через саму Share, – если вы не состоите в клубе, вы не сможете узнать о нем. Share практически неизвестна за пределами Японии, да и без знания языка соваться туда нечего. Все новейшие релизы Страны восходящего солнца готовы к мгновенному скачиванию, телевизионное аниме появляется в Share через три-четыре часа после показа. Иконка Share – смайлик, символ анонимности, которым на фотографиях закрывают лица случайных прохожих. Полиция продолжает борьбу против краденой информации, но терпит поражение. Из Share можно получить все что угодно… если вы сможете ее найти. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




ТУР 10 ГОРОДОВ II
Для читателей журналов:
СТРАНА ИГР
PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО
ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!
май - октябрь '06
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.
Санкт-Петербург
Москва
Нижний Новгород
1 июля
Самара
Ростов-на-Дону
Екатеринбург
Тюмень
Новосибирск
Красноярск
Иркутск
Иркутск 13 мая
Тюмень 3 июня
Красноярск 17 июня
Нижний Новгород 1 июля
Екатеринбург 19 августа
Новосибирск 26 августа
Ростов-на-Дону 9 сентября
Самара 23 сентября
Санкт-Петербург 7 октября
Москва 28 октября
В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena
Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!
Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru
Генеральные партнеры:
OKLICK
www.oklick.ru
Jetbalance
www.jetbalance.ru
Партнеры:
IPPON
www.ippon.ru
iru
www.iru.ru
ACORP INTERNATIONAL
www.acorp.ru
(game)land

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/homm5_ru

Heroes of Might and Magic V

Какая красота, надежда и любовь
В глазах и в блеске чешуи их скрыта.
Ведь изумрудные драконы с нами вновь!
У Иролланы есть надежная защита!
(Файдаэн, эльфийский герой)



В прошлом году на наших глазах шагнули в трехмерье два популярных сериала. Многие посмеивались над угловатыми солдатиками Age of Empires III и пророками-переростками из Civilization IV, однако в целом приняли новый облик старых игр достаточно тепло. Шума вокруг Heroes of Might and Magic V было гораздо больше. Новый издатель и новый разработчик обещали, похоронив неудачную HoMM IV, продолжить традиции третьей части серии, но – в полностью трехмерном мире. Надо сказать, обещание выполнено, и более чем, так что те, кто ждал «Возрождения Эрафии» в 3D, могут пропускать весь остальной текст и бежать в магазин за игрой, если еще этого не сделали.

ГЕРОИ СТАРЫЕ И НОВЫЕ

Тем, кто остался, хотим сказать, что трехмерность – это здорово и современно, но не когда жертвой красоты становится наглядность. Взгляните на скриншоты глобальной карты. Можете ли вы с уверенностью сказать, что творится на дальнем плане – в частности, какие монстры там стоят? Думаю, нет. Мало того что из-за перспективы они выглядят крошечными, так некоторые из них еще и

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Хорошая графика и анимация, традиционно сильный саундтрек. Интересные нововведения в ролевой и боевой системе, четкое различие между расами, «дуэльный» режим.

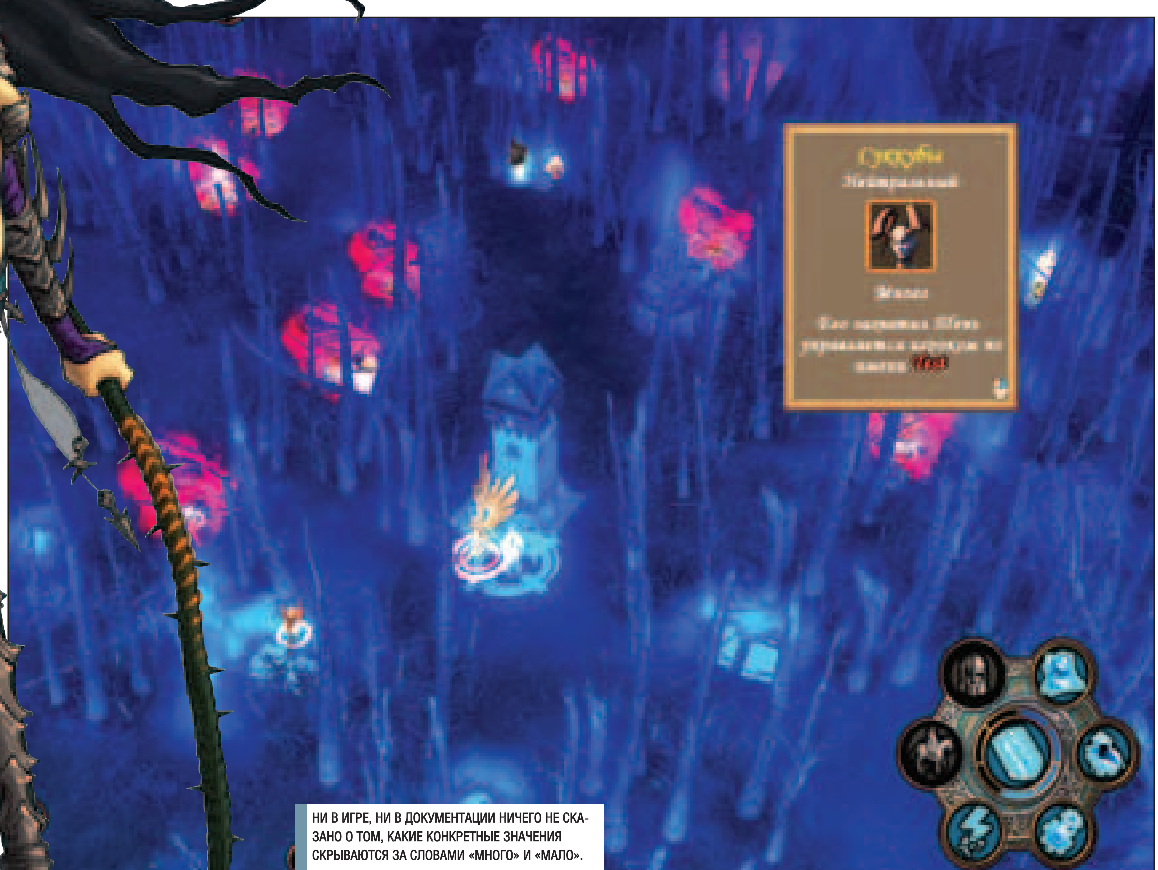
Минусы:
Неуклюжий интерфейс, малое количество карт и отсутствие редактора, нехватка описаний и корявые тексты, обилие ошибок и слабый AI.



Михаил Разумкин

Не буду говорить про мультиплеер, так как играю исключительно в сингл. Игра хороша, даже учитывая немного затянутые обучающие миссии и борьбу с читерским AI. Прекрасная 3D-графика с удобной камерой, величественные города, привычная игровая механика, подкрепленная новаторской линейкой «инициативы». Поначалу, правда, путаешься с курсором и типами войск (долго привыкал, что грифонов поменяли местами с крестоносцами)… Общую картину несколько портят отсутствие описаний к способностям юнитов, кукольность сценарных роликов и непонятные самопроизвольные остановки героя во время хода. Не могу промолчать и о наличии всего одной 3D-модели на всех героев фракции. Хорошо хоть у сценарных персонажей уникальные аватары. Одним словом, ждем патчей.





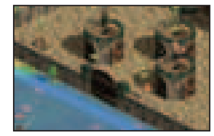
НИ В ИГРЕ, НИ В ДОКУМЕНТАЦИИ НИЧЕГО НЕ СКАЗАНО О ТОМ, КАКИЕ КОНКРЕТНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ СКРЫВАЮТСЯ ЗА СЛОВАМИ «МНОГО» И «МАЛО».



ГОРОДА ВЫГЛЯДЯТ ШИКАРНО, НО СТРАДАЮТ ГИГАНТИЗМОМ. ИГРЕ НЕ ПОМЕШАЛА БЫ ВОЗМОЖНОСТЬ ВОЗВОДИТЬ ПОСТРОЙКИ И ЗАКУПАТЬ ВОЙСКА, НЕ ЗАГРУЖАЯ ЛИШНИЙ РАЗ ВСЮ ЭТУ КРАСОТУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Heroes of Might and Magic IV

НА УРОВНЕ



Heroes of Might and Magic III





Наталья Одинцова

Долгие часы, проведенные за японскими тактическими RPG, приучили меня к тому, что баланс сил на поле должен быть кристально ясен полководцу. Затоптать противника превосходящим количеством бойцов – невелика честь, а вот правильно воспользоваться способностями даже небольшого отряда – уже целая наука. Удивил неоправданно затянутый курс обучения в одиночном режиме Heroes of Might and Magic V. О том, как планировать состав личной армии, какие формации наиболее выгодны для различных классов людей и нелюдей, как оказалось, готовы поведать только в тавернах за умеренную мзду. Удивило нелогичное планирование хода обучения. Человек в «Героях» совсем еще несведущий, я тщательно изучала различные ветви развития способностей героя-военачальника, удивляясь, зачем мне бонусы к магическим знаниям без, собственно, заклинаний. А заклинания-то выдают только спустя пару миссий! Сюжетные главы небогаты и на тактические задачки. Коллеги расписывали красоты мультиплеера, но отчаянно хотелось хорошей одиночной игры: с более толковым внутриигровым руководством, более динамичным ходом кампаний и более живыми диалогами персонажей.

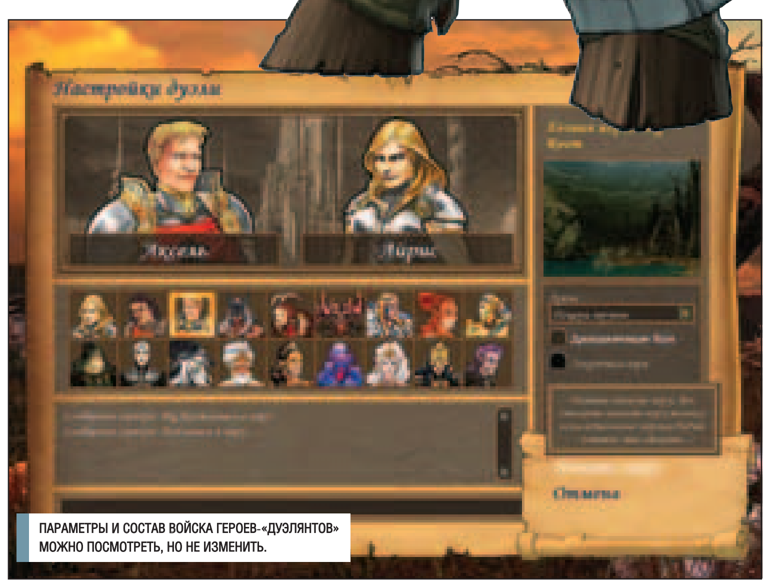
скрыты буйной растительностью. Да, можно щелкнуть по ним правой клавишей мыши, чтобы узнать, кому они принадлежат и сколько их. Но, во-первых, с непривычки попасть в них курсором не так-то просто (как и во все остальные объекты на карте) – чтобы избежать мучений, ориентируйтесь на голову «лошадки». Во-вторых, число врагов по-прежнему обозначается словами вроде «орда», «толпа» или «легион». Разумеется, фанаты предыдущих серий назубок помнят, что «орда» – это всего лишь полсотни врагов, а «легион» – почти тысяча. Но что делать новичкам? Ну, для начала можно послушать наш рассказ о том, кто же такие эти «герои»:

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Четвертую часть сгубили радикальные новшества, а пятая страдает от излишнего консерватизма. Но несмотря на это, возрождение серии состоялось.

«Жили они в одной фантазийной стране. Земли там были просто сказочно богатые. Отправится герой на конную прогулку – обязательно или сундук с сокровищами найдет, или самоцветов кучу, или целую лесопилку бесхозную. Води-



ПАРАМЕТРЫ И СОСТАВ ВОЙСКА ГЕРОЕВ-«ДУЭЛЯНТОВ» МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ, НО НЕ ИЗМЕНИТЬ.



ХОТЯ ДЕРЕВЬЯ В ЗЕМЛЯХ НЕКРОМАНТОВ АККУРАТНО ПОДСТРИЖЕНЫ, ПОНЯТЬ, КТО ЗА НИМИ ПРЯЧЕТСЯ, ВСЕ РАВНО НЕПРОСТО.





СТЕНЫ КРЕПОСТЕЙ ЛОМАЮТСЯ НА УДИВЛЕНИЕ БЫСТРО.

Константин Говорун

Я редко играю на PC, но сериал Heroes of Might & Magic относится к числу моих любимых – в свое время очень много времени провел за второй, третьей и четвертой частями. Я считаю, что последняя – самая лучшая. Возможно, в мультиплеере она была и не очень, но для меня важнее всего качественный сингл – с интересным сюжетом и разнообразными миссиями. HoMM V – это «трехмерные третьи Герои», ни больше и ни меньше. К счастью, игра (как, например, Warcraft III) рассчитана на вид сверху, так что крутить камеру практически не требуется, и все выглядит очень привычно. Нововведения в геймплее сделаны в духе «ну надо же хоть чего-то изменить», и это нормально. Не надо портить то, что и так работает. Плохо только, что идеи четвертой части разработчики использовать практически не стали (испугались мнения народных масс, не оценивших ту игру). Выглядят новые «Герои» просто отлично везде, кроме сюжетных сценок на движке во время миссий. В эти моменты они напоминают плохую копию Warcraft III. Но на это можно закрыть глаза, поверьте.

лись, правда, по лесам и чудища страшные, но таких же монстров могли и герои в своих замках выращивать. Не бесплатно, разумеется – вначале дом для воинов строй, а потом каждую неделю их в этом доме нанимай (откуда и брались?). Но герои были хоть и фантазийные, а все ж таки средневековые. И без междоусобиц никак не могли. Как встретятся на узкой тропинке, тут же драку затеют. Сражались, впрочем, не абы как, а по этикету. Вначале одна сторона нападает, вторая защищается. Потом наоборот. Кто войско потерял – с позором удаляется. Кто победил – опыт получает, навыки свои развивает боевые, или магические, или еще какие».

А еще для новичков предназначена первая кампания за людей, подобно любому «туториалу», невероятно нудная. В ней нас учат ходить по карте, подбирать сундуки с золотом и ресурсы, воевать и развивать героя, отстраивать города и искать Грааль (сменивший название, но не суть). Дело, безусловно, нужное, только вот почему оно растянуто на пять миссий и обязательно для прохождения?

Первое негативное впечатление не скрашивает и сюжет. Предчувствуя скорую кончину, компания 3DO решила сжечь за собой все мосты – в частности, уничтожить вселенную первых трех частей Heroes of Might and Magic (и нескольких эпизодов ролевого сериала). Пришедшие на смену Энроту и Эрафии Чедиан и Аксеот не прельстили Ubisoft, и действие игр, выходящих под возрожденным лейблом, было перенесено в новый мир Асхан. После скучнейшего начала действие заметно оживляется, но так и не выходит за рамки типичного героического фэнтези. Случайно или намеренно, сюжет Heroes of Might and Magic V во многом напоминает «Возрождение Эрафии», начиная от завязки «рыжеволосая воительница, противостоящая армии демонов», и заканчивая характерами и перипетиями судьбы некоторых персонажей. Только хэппи-энда не ждите – ведь «Герои» являются своего рода предисловием к грядущему Dark Messiah of Might and Magic.

Отдельно стоит упомянуть ролики на движке, призванные, по задумке сценаристов, раскрыть характеры действующих лиц. Выглядят они просто кошмарно – герои, не раскрывая рта, произносят пафосные речи, изредка потрясая оружием. Возможно, впечатление не было бы столь жутким, если бы нам иногда не показывали совершенно нормальные сценки, в которых с лицевой анимацией и «режиссурой» все в порядке.





В СЕТЕВОЙ ИГРЕ ЗАКЛИНАНИЯ МОГУТ ПРОМАХИВАТЬСЯ И ПОРАЖАТЬ НЕ ТУ ЦЕЛЬ, КОТОРУЮ ВЫБРАЛ ИГРОК.



Артем Шорохов

Позиция лесных эльфов простая и ясная: «Герои 5 – хорошо». Хорошо – несмотря на все то, что говорят на журнальных кухнях всякие редакторы. И вот почему. Когда-то давно все игры были двухмерными – плоскими, как шахматная доска. Сейчас это уже моветон, 3D-графика даже не мода, а дань обыденности. Любимым сериалам тесно, на разработчиков давят… В общем, НАДО. И путей перед создателями два. Можно с разбегу ухнуть в трехмерье, встретить трудности и попытаться их одолеть – или пан, или пропал. А можно проявить осторожность, кропотливо перенести в три измерения «ту самую» игру, сосредоточившись на том, «как бы чего не напортить», с опаской относясь ко всяческим новшествам. Лучший пример первого пути – сериал Worms. Сколько раз мы испускали стон: «Уж лучше бы они оставили, как было»? Nival и Ubisoft обошли эту ловушку, но угодили в другую. «Зачем нам еще одни HoMM 3?» – возмущаются давние поклонники. Бог с ними, посмотрите на обычных геймеров – им нравится. И это гораздо лучше, чем ситуация с Worms 3D.



ПРОВОДИТЬ МАГИЧЕСКИЕ АТАКИ МОГУТ И МНОГИЕ ЮНИТЫ. НАПРИМЕР, ВОДНЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ.

А ЧТО ПОД КАПОТОМ?

Подобно сюжету, игровой процесс в целом тоже не ушел далеко от третьей части. 6 замков (люди, демоны, маги, нежить, темные и светлые эльфы), отряды передвигаются по карте только под началом героя, прирост существ в городах происходит раз в неделю. Ключевых дополнений несколько, но все они не сравнимы с радикальными переменами HOMM IV.

Во-первых, у войск появился параметр «инициатива», определяющий очередность ходов в тактическом режиме. Чем выше инициатива отряда, тем чаще он может действовать. В помощь игроку внизу экрана появляется специальная линейка, в которой войска, включая героев, расположены в том порядке, в каком они будут ходить. Если навести курсор на отряд, он тут же подсветится в «инициативном списке». Изменение морали, использование команд «защита» и «ждать» (для которой нет кнопки в интерфейсе – нажимайте W) тут же отображается в списке. Очень наглядно и удобно, правда, при увеличении скорости боя линейка не всегда поспевает за событиями, а также периодически забывает пересчитать существ в отряде и показывает, сколько их было на начало боя.

Во-вторых, при строительстве городов каждое новое здание требует не только ресурсных затрат и возведения предшествующих ему построек, но и определенного уровня города (который определяется общим числом строений), и у каждой расы есть уникальное строение. Так, люди могут превращать крестьян в лучников, лучников в мечников и далее по уровням, а маги – снабжать свои отряды мини-артефактами.

В-третьих, герой может не только применять заклинания, но и производить специальную атаку (физическую или магическую, в зависимости от класса), которая не тратит ману. Героев в игре осталось всего 6 видов – по одному классу за каждый народ, и у каждого есть специализация (по определенным юнитам, заклинаниям и так далее). Помимо роста числовых параметров (нападения, защиты, знания и колдовства), герой может изучать и совершенствовать умения, которые, в свою очередь, дают доступ к более узко специализированным способностям. Например, умение «Логистика» позволяет выучить способности «Навигатор», «Следопыт» и «Разведчик». К чести разработчиков, бесполезных среди них практически не встречается, а ведь есть еще уникальные классовые способности… В общем, прокачку приходится продумывать очень тщательно. Более подробно об изменениях в механике читайте в «Тактике» в том же номере.


ОТНЫНЕ У ГОРОДОВ, КАК И У ГЕРОЕВ, ЕСТЬ УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ИГРУ.


НЕКОТОРЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕКСТЫ КОРЯВЫ НАСТОЛЬКО, ЧТО ИЗ НИХ ТЯЖЕЛО ПОНЯТЬ, О ЧЕМ ВООБЩЕ ИДЕТ РЕЧЬ.





Семен Чириков

Крайне разочарован игрой, причем это касается как геймплея, так и технических моментов. По-прежнему не поддерживаются звуковые карты X-Fi, если в бета-версии игра просто отказывалась запускаться, то теперь нет звука. Вообще пятая часть ничем не отличается от третьей, кроме пресловутой трехмерности, но она там совершенно не нужна! В «Героев» играют не из-за графики, а нормально наслаждаться игровым процессом мешает жуткая несбалансированность и отсутствие интуитивно понятного управления.

Так как я всегда играю за Некромантов, мне очень понравилось, что в пятой части они стали поистине непобедимыми. Способность воскрешать павших воинов и превращать их в призраков, умение «Вопль Банши» и уникальное умение одного из героев, благодаря которому к нему присоединяются все нейтральные войска нежити, – все это дает им огромное преимущество перед другими расами.

УБИЙСТВЕННЫЕ БРЫЗГИ

К сожалению, обилию возможностей ставит палки в колеса неуклюжий интерфейс и недостаток информации. Уже упомянутые нами Age of Empires III и Civilization IV включали в себя доступные в любой момент энциклопедии с подробной справкой обо всех игровых объектах. Здесь же все приходится узнавать на собственном опыте или на фанатских сайтах. Как решить, какое здание строить первым, если одно дает доступ к минотаврам, а другое – к бестиям? Ведь в пятой части нельзя посмотреть параметры войск заранее, до того как будет возведена постройка, в которой они производятся. Выбрать Магию Света или Оборону, если каждое умение открывает доступ к трем способностям, о пользе которых можно догадываться только по названиям? Возможности юнитов никак не расшифровываются, и если «стрелок» или «летающее существо» говорят сами за себя, то «большой щит» или «убийственные брызги» (качество текста в русской версии и использованная терминология – отдельный разговор) требуют пояснений, которых в игре вам не найти. В руководстве пользователя – тоже. Зато половину экрана занимает трехмерный портрет, и для просмотра всей информации о герое и его войске приходится переключаться между несколькими закладками. Или вот кому мешали караваны из четвертой части? Да, самостоятельное перемещение существ – покушение на основы и шаг слишком спорный, но заставлять игрока нанимать статистов, которые каждую неделю обходят жилища монстров (а что делать – ведь невыкупленный прирост не копится), – совершенно лишний микроменеджмент.

ДВЕРОКРЫЛЫ И ВЕДРОГОЛОВЫ

К чему нет никаких нареканий, так это к отменному саундтреку от бессменного композитора серии Роба Кинга и к графике. Модели персонажей сделаны очень качественно и анимированы с душой. Горгульи стали по-настоящему каменными, и смотреть, как они неуклюже хлопают своими монолитными крыльями, похожими на створ-





У каждого из игроков появится слуга – бесплотный дух, способный действовать в «сумраке».

Марина Петрашко

За вычетом трехмерной графики игра оставляет впечатление: «Так могли бы выглядеть «Герои III», если бы тестеры и локализаторы плохо делали свое дело». Чудовищный русский язык. Баги и недоделки. Возможности героев и специализация войск существенно расширены, но об этом молчат справки и мануал, поэтому при беглом знакомстве отличия незаметны, а в бою случаются неприятные сюрпризы – рассчитываешь на одно, получаешь другое.
Потеряна наглядность, присущая плоскому миру, а необходимость крутить карту, чтобы отыскать спрятавшихся монстров, раздражает. В бою очень сложно отличить своих от чужих, чумных зомби от крестьян, а линейка очередности, с ее разными фонами для разных игроков, почему-то помогает слабо. Самое интересное – играть по сети в режиме дуэли одинаковым с оппонентом набором юнитов.
Но такая игра существовала и до «Героев V», и называлась «шахматы».

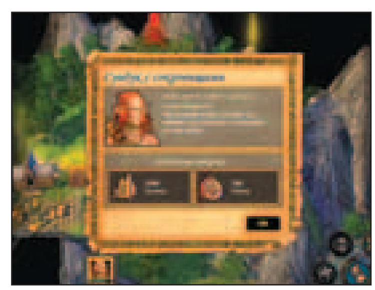
ки ворот, а потом дубасят врага тяжелой скрижалью, приятно и в первый, и в десятый раз. Хороши и скачущие бочком мелкие чертенята, и бегающие вперевалочку ополченцы с кадушками на головах. Художественный стиль каждой нации выдержан безупречно и подкреплен симпатичными портретами.
Конечно, расы (или «фракции», как величает их руководство) различаются не только внешне. Скажем, «Академики» являются самой «маго-технологически» продвинутой стороной конфликта. Гремлины способны ремонтировать механизмы, и поэтому являются хорошей поддержкой для големов. А у архимагов есть собственные, пусть сравнительно небольшие, книги заклинаний. В рядах эльфийских армий много стрелков и быстрых отрядов, войска некромантов, при общей хлипкости, способны восстанавливаться (иногда за счет противника) и не могут быть деморализованы, а демоны призывают на поле боя подмогу прямиком из Преисподней.
Правда, с установленной по умолчанию камерой все сражения выглядят битвой жуков с тараканами, да и условностей хватает: бьющий по вражескому отряду герой свободно пробегает сквозь бревна, союзников и даже крепостные стены, а штурм парящего в небесах города магов ничем не отличается от прочих. Видимо, специально приземляется перед боем. Внутренний вид на замки просто грандиозен, но утратил функциональность: выбрать среди кучи башенок и пристроек нужную практически невозможно, если только не открыть план строительства.

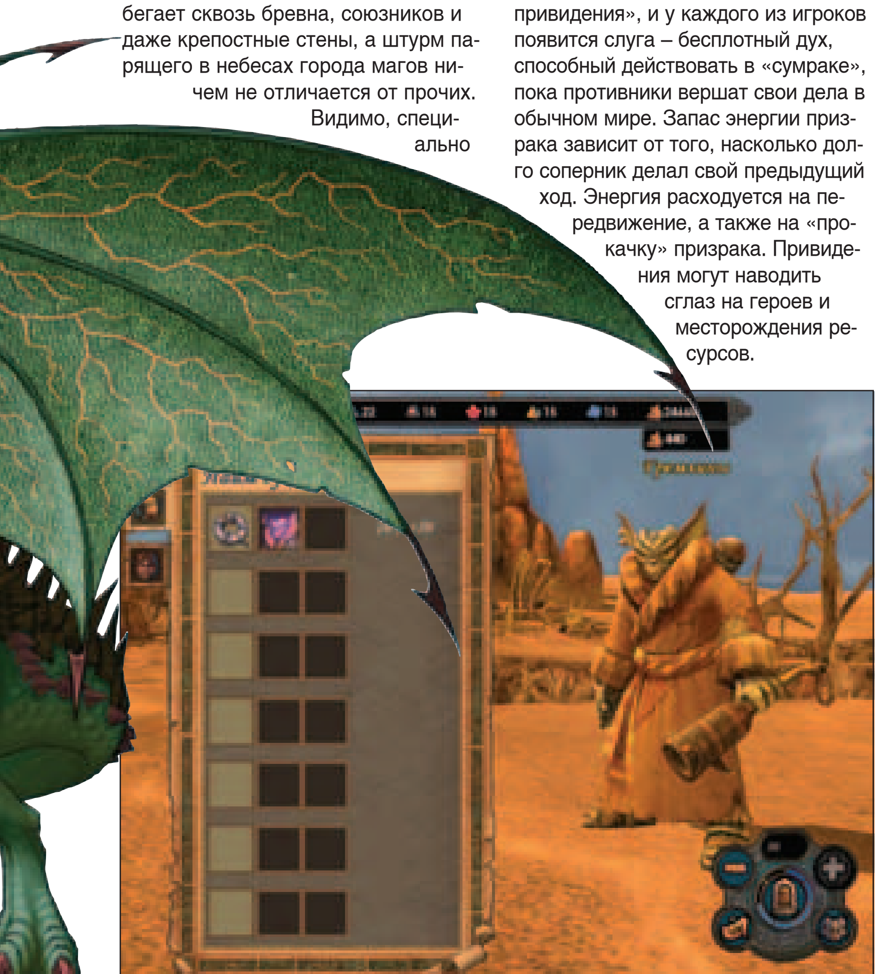
ПРИЗРАК ХОРОШЕЙ ИГРЫ

Сложность одиночной игры если и возросла, то благодаря проверенным рецептам «давайте поставим здесь побольше монстров», «игрок не поймет, как надо развиваться, и будет затоптан трехкратно превосходящими силами». Компьютерный противник по-прежнему использует весьма простые правила, вроде «вначале уничтожай стрелков» или «черти первым делом должны красть ману у вражеского героя», и замки свои развивает тоже шаблонно. Одиночных карт мало, а редактор только обещают в одном из патчей.
А что же мультиплеер? Разработчики предприняли попытку избавить военачальников от утомительных простоев во время хода противника, одновременно добавив элементы геймплея в реальном времени. Теперь, играя по сети, вы можете выбрать «режим привидения», и у каждого из игроков появится слуга – бесплотный дух, способный действовать в «сумраке», пока противники вершат свои дела в обычном мире. Запас энергии призрака зависит от того, насколько долго соперник делал свой предыдущий ход. Энергия расходуется на передвижение, а также на «прокачку» призрака. Привидения могут наводить сглаз на героев и месторождения ресурсов.

По идее, духи способны брать под свой контроль нейтральных существ, позволяя вам наблюдать за схваткой, а иногда и управлять ими. Но нам это не удалось. Проблема в том, что «режим привидений» чересчур усложнен, опять-таки слабо документирован и, похоже, не очень тщательно протестирован. У призрака есть шесть навыков, соответствующих разным областям его вредительской деятельности, но до какого уровня надо поднять, например, «Захват», чтобы со стопроцентной вероятностью брать под контроль нейтральных монстров, неизвестно. Кроме того, возможны ситуации, когда призрак одновременно и проклинает, и защищает одного и того же вражеского героя, или когда нейтральные существа оказываются проклятыми одновременно призраками обеих враждующих сторон. Эффект от «проклятий» зачастую неочевиден, и проклятая лесопилка может по-прежнему приносить две нормы древесины в день. Вдобавок, разведанная привидениями территория оказывается закрытой для глаз героев. Впрочем, при всех недостатках, свою функцию «занять свободного игрока» привидение выполняет. Добавьте к этому малое количество карт и множество дыр в балансе, которые только предстоит исправить патчами.

Еще один приятный сетевой режим, почему-то до сих пор отсутствовавший в «Героях», – дуэль. Просто одиночное тактическое сражение двух героев 15 уровня с большими армиями. Без сомнений, лучшее нововведение в сетевой игре.
Как и следовало ожидать, проект получился очень неровным, и жаркие споры на форумах, да и в нашей редакции, тому свидетельство. Игра замерла на полпути между казуальной аудиторией и хардкорными поклонниками Heroes of Might and Magic III и полна спорных решений, особенно в интерфейсе. Но, как бы там ни было, возрождение серии можно признать состоявшимся, и в пятую часть будут играть все – лучшего «пожирателя времени» на сегодня еще поискать, а после выхода дополнения, как водится, часть претензий отпадет сама собой. ■







В призрачном мире вокруг проклятых существ появляется вот такое сияние.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ:	«Софт Клаб», Vellod
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.socom3.playstation.com

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Все тот же SOCOM, но уже для 32 игроков по сети и с машинками. Вы этого хотели?



«Неужели Магомет правда сдвинул гору, или это был запланированный пиар?» – вертится в голове вольно переведенная строчка из рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда» Эндрю Ллойда Уэббера и Тима Райса. Неужели сериал SOCOM и правда чего-то стоит, или это пустышка, вокруг которой пиарщики с маркетологами раздули порожний ажиотаж? Так уж сложилось исторически, что спецназовский симулятор SOCOM стал одной из первых многопользовательских игр для PS2, и Sony решила «протолкнуть» игру на рынок. Сегодня выходит третья часть, на вид неотличимая от первой. В списке улучшений – военная техника и поддержка матчей на 32 человека. «Динамичный шутер, очередная достойная игра сериала», – твердят, как заведенные, англоязычные геймеры. Я же должен признаться. Я не играл в первые две части и не смогу определить ценность SOCOM 3 как сиквела. Я только что вернулся с мультиплеерных полей лучших сетевых игр для PS2 и смотрю на SOCOM 3 с удивлением. Я вижу проблемы.

Сериал SOCOM всегда занимал промежуточное положение между Ghost Recon и Rainbow Six. Это игра о спецназе, который с одинаковой охотой исполняет и антитеррористические, и военные операции. На задание вы выходите в компании трех сослуживцев, а командный интерфейс позволяет взаимодействовать с ребятами не хуже, чем в компьютерной Rainbow Six. Доступных видов оружия – три десятка, и большинство можно обвесить подствольниками, оптическими и лазерными прицелами, глушителями и прочими аксессуарами в стиле «милитари». Игра рассчитывает суммарный вес оборудования и определяет максимальную скорость персонажа. Мне подсказывают, что сериал всегда отличался дотошным реализмом – да, не придерешься, дотошный реализм на месте. Оружие стреляет, как в жизни: длинные очереди сбивают прицел, короткие попадают в цель. Автомат с глушителем бьет слабее, из положения лежа стрелять удобнее, пара попаданий – смерть. Можно играть как с видом от третьего лица (по умолчанию), так и с видом от первого. В третьей части бойцы научились плавать и нырять под воду, задерживая дыхание, карты стали намного больше, в миссиях появились чекпоинты, на уровнях – военная техника: джипы, лодки, грузовики, танки и черт знает что еще. В каждой машине есть несколько позиций; вы можете занять как водительское кресло, так и позицию за станковым пулеметом. Но если статья про вторую часть SOCOM называлась у нас «глобальное поумнение», то эту в пору называть «глобальным поглупением» Враг вдруг стал игнорировать очереди, прозвеневшие в сантиметрах над головой, противники гуртами сбегаются в очевидные ловушки, безответственно оставляют укрытия. Напарники не отстают, бесстыдно мажут и подставляются под вражеские очереди. Сменить их на живых соратников из мультиплеера – счастье. Техника и новые карты циклопических размеров (в шесть раз больше, чем в SOCOM 2!) открывают в сетевой игре SOCOM 3 новое измерение. Особенно хорош свеженький режим Convoy, в котором одна сторона должна защитить грузовики, а другая – уничтожить. Хорошо, если есть, с кем играть, конечно. На обычных серверах каждый третий противник норовит залечь в углу карты со снайперской винтовкой, каждый четвертый – поджидать у «рожалки» на танке, каждый пятый – стрелять по своим. Да и графика, мало изменившаяся со времен первой части, не помогает заметить лежащего в траве неприятеля. Да что уж там, даже неприятеля, бегущего к вам с оружием наготове, увидишь не всегда – топорные камуфляжные модели сливаются с мутными текс-

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Реалистичность, огромные уровни, десятки видов военной техники и оружия, бодрая сетевая игра с поддержкой десятка режимов.

Минусы:
Отчаянно устаревающая графика, глуповатый искусственный интеллект, короткая и не слишком захватывающая одиночная кампания.

Мы вас тоже любим

«Все геи – уроды», – пишет на официальном форуме SOCOM 3 пятнадцатилетний Билли. В теме начинается бурное обсуждение, переходящее во взаимные оскорбления. Впрочем, флеймом и руганью здесь заканчивается каждое второе обсуждение – вот такое оно, онлайновое сообщество любителей SOCOM 3. В самой же игре пятнадцатилетние дружно ложатся со снайперскими винтовками по углам карты и лежат так часами, убивая любого, кто появится на горизонте. Хотите играть в SOCOM 3 по Сети? Найдите себе компанию заранее.



ИГРОК МОЖЕТ МГНОВЕННО ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ МЕЖДУ РАЗНЫМИ ПОЗИЦИЯМИ НА КАТЕРЕ.



МЫ РАДЫ МАШИНКАМ, КОНЕЧНО. НО, МОЖЕТ БЫТЬ, СТОИЛО ДОБАВИТЬ В ИГРУ ПОДДЕРЖКУ ТАКИХ ПОПУЛЯРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, КАК «ХОРОШАЯ ГРАФИКА», «ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ УРОВНИ» И «ЧЕТКИЕ ТЕКСТУРЫ»?



ГЛАВНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ SOCOM – ДОБАВЛЕННАЯ В ИГРУ ВОЕННАЯ И ГРАЖДАНСКАЯ ТЕХНИКА.

АЛЬТЕРНАТИВА

МУЛЬТИПЛЕЕР ХУЖЕ, ЧЕМ В



Battlefield 2: Modern Combat

НА УРОВНЕ



SOCOM II: U.S. Navy SEALs

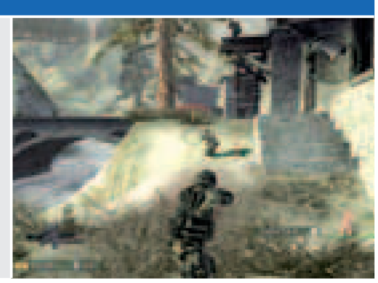


В списке улучшений – десятки видов военной техники и поддержка матчей на 32 человека.

турами, и бой превращается в пиксель-хантинг – победит тот, кто первым угадает в шевелящейся куче пикселей врага. После кристально чистой HDTV-картинки с Xbox 360 это совсем не впечатляет. Итак, обвиняемый, что вы можете сказать в свою защиту? Военная техника, 32 игрока на одной карте и огромные уровни? Все это есть в Battlefield 2: Modern Combat и не оправдывает графику второй свежести. Чекпоинты в уровнях? Помилуйте, как без этого жить можно. Одиночная кампания слишком коротка, проста и, будем откровенны, скучна. Она вызовет интерес в основном у потомственных знатоков сериала. SOCOM 3 достоин зваться «хорошим», но в большей степени потому, что конкуренции в жанре кот наплакал (вспомните провал PS2-версии Ghost Recon Advanced Warfighter). Да, и если у вас нет сетевого адаптера или возможности играть через Интернет, вычтите из оценки балл-полтора, хорошо? ■

Анонс!

Следующее поколение приставок стремительно наступает, и надо обязательно успеть сдать в печать еще один SOCOM до запуска PS3 – иначе никто на такую графику смотреть уже не захочет. SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault, четвертая игра на одном и том же движке, выходит осенью этого года. Обещанные улучшения: исправленный, умный ИИ (давно пора), обновленная физика автомобилей, свежее оружие (например, слезоточивый газ) и оборудование (например, бронежилеты), кооперативная кампания на четырех игроков. Одним словом, пока другие разработчики прыгают выше головы, трудяги из Zipper Interactive в четвертый раз пытаются написать приличный AI.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Некоторые вещи в этом мире никогда не меняются. SOCOM – из их числа.



АПОФЕОЗ ПЛОХОГО ДИЗАЙНА КАРТ. МУЛЬТИПЛЕЕР ПРЕВРАЩАЕТСЯ В МУЧЕНИЕ: ИСКАТЬ ЗЕЛЕНУЮ ТОЧКУ В СЕРОМ ТУМАНЕ – РАДОСТИ НИКАКОЙ.



МНОГИЕ ЖАЛУЮТСЯ НА ФИЗИКУ МАШИН. «ИСПРАВИМ, – ОБЕЩАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ, – ТОЛЬКО В СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ».

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



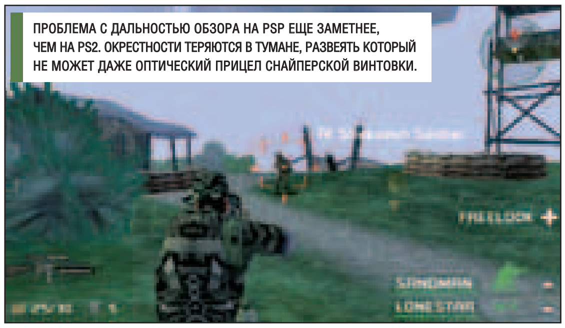
ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ:	«Софт Клаб», Vellod
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.socom3.playstation.com

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

Морской котик с автоприцеливанием.

Внимательно смотрите на название игры. Цифры три нет. Это неспроста: Fireteam Bravo – не переложение третьей части SOCOM для PSP, а попытка сделать обычный, старый SOCOM для маленькой консоли. Если уж сравнивать Fireteam Bravo с прочими играми серии, то она займет место где-то между первой и второй частями: искусственный интеллект уже не лаптем щи хлебает, а техники и чекпоинтов еще не придумали. Карты на PSP значительно меньше в размерах, зато графика почти такая же, как и на PS2, – то ли это комплимент для Fireteam Bravo, то ли оскорбление SOCOM 3, уж сами решайте. Одиночная кампания – обычные спецназовские похождения: взорви это, найди то, убей тех, спаси этих. Разве что подчиненный на PSP один (зато работает за троих, так что невелика потеря). Миссии бывают как под открытым небом, так и в зданиях; по ходу пьесы вы открываете бонусы для SOCOM 3 на PS2. И если уж говорить про такую эфемерную субстанцию, как «дух SOCOM», то его в Fireteam Bravo – навалом. Самое главное отличие – в управлении: как вы знаете, на PSP одна аналоговая рукоятка. А значит, всю раскладку клавиш пришлось переделывать с нуля, и в результате вышло не так удачно, как хотелось бы. Запутаться в кнопках легче легкого, и не один раз нам пришлось начинать уровень заново из-за того, что герой вдруг принимался делать совсем не то, что от него требовалось. Игра использует автоприцеливание: достаточно нажать на кнопку, и спецназовец сам берет врага на мушку, но точность выстрела при этом зависит от расстояния, скорости движения, стойки, вида оружия и патронов. Словом, из положения сидя в затылок врагу с двух метров попадаешь отлично, а на бегу из пулемета дай бог если хоть одна пуля не уйдет в молоко. Система оправдывает себя в сингле, но мгновенно перестает радовать в мультиплеере. Играя через Интернет (до 16 человек на карте), поневоле «сканируешь» окрестности автоприцеливанием – оно выхватывает даже спрятавшихся врагов, которых вы не смогли бы разглядеть. И хотя холодный расчет и трезвый ум помогают взять верх, автоприцеливание слишком быстро уравнивает новичков с профи. Да и прочие огрехи управления в мультиплеере всплывают мгновенно: особенно раздражает отсутствие кнопки «быстро развернуться». Сетевая инфраструктура на PSP не хуже, чем на PS2: поддерживаются кланы, списки «френдов», статистика, доски почета и даже встроенные форумы – все, о чем может мечтать любитель сетевых игр. И пусть Fireteam Bravo не станет для PSP тем, чем для PS2 стал оригинальный SOCOM, но каждый скажет: игра удалась. ■



ПРОБЛЕМА С ДАЛЬНОСТЬЮ ОБЗОРА НА PSP ЕЩЕ ЗАМЕТНЕЕ, ЧЕМ НА PS2. ОКРЕСТНОСТИ ТЕРЯЮТСЯ В ТУМАНЕ, РАЗВЕЯТЬ КОТОРЫЙ НЕ МОЖЕТ ДАЖЕ ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКИ.



АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ ПОМОГАЕТ МГНОВЕННО БРАТЬ ВРАГА НА МУШКУ.



Анонс!

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2, вторая игра на том же движке, выходит этой осенью. Отличается от первой косметически: например, автоприцеливание станет умнее, а в одиночной кампании движок будет вознаграждать тех, кто берет врагов живьем и дружит с местным населением. Переигрывать кампанию можно будет сколько угодно раз – система создания случайных заданий каждый раз придумает что-нибудь новенькое.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Стопроцентное соответствие духу SOCOM, стабильная и быстрая сетевая игра, интересная одиночная кампания.

Минусы:
Слишком сложное управление, не самая удачная система автоприцеливания, нестабильная частота кадров.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
На PSP новый SOCOM оказался даже лучше, чем на PS2. Хотя бы потому, что графика здесь не кажется такой страшной.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell Essentials








SpellForce 2
Shadow Wars
Новая сила
Новая битва
Новая игра
Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги
JoWooD
Phenomic
Технический партнер
XFX
gfi
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development.
All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	XSEED Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nautilus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

Shadow Hearts: From the New World

IMPORT REVIEW

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Демоны пытаются переписать мировую историю? Давит груз ответственности за судьбы людей? Спасет только юмор!

Сериал Shadow Hearts, как скорый поезд, мчит сквозь смутные времена истории, начав свой разбег с полузабытой Koudelka на PlayStation 1 и неспокойного заката 19 века и набрав обороты на Shadow Hearts с последующей Shadow Hearts: Covenant. Смесь обыденного и загадочного в качестве антуража для RPG оказалась отличной приманкой: охотников пробежаться по английским монастырям в поисках древних манускриптов или погоняться за нечистью в Эрмитаже нашлось предостаточно.

Shadow Hearts: From the New World старается не слишком оглядываться на предшественниц. Прочь от пражских улочек и китайских пагод – прямиком к спрятанным в джунглях пирамидам инков, не забывая о казино Лас-Вегаса! Америка 30-х годов, как оказывается, страдает не только от экономического кризиса и гангстерских войн, но и куда менее прозаических напастей. Шестнадцатилетний Джонни Гарланд, начинающий частный детектив, пробавляется мелкими поручениями, вроде розыска потерявшихся кошек, пока его не нанимают для настоящего расследования. Клиент просит найти пропавшего знакомого. Джонни отправляется на охоту за уликами и даже выполняет задание, но тут из ниоткуда, как черт из коробочки, выскакивает чудовищный демон, который пожирает объект его поисков, даже не подавившись. Та же участь ждала бы и самого незадачливого сыщика, если бы не своевременное появление Шенайи (Shania), воинственной скво с талантом перевоплощаться в монстров.

Казалось бы, вот и готова завязка, обозначились главные персонажи. Но ни Джонни, ни Шенайи не удается занять место Юрия Хьюги из Shadow Hearts и Shadow Hearts: Covenant, стать значимей остальных. Виновата не нехватка личного обаяния: сюжет выстроен с таким расчетом, чтобы обходиться без лидера. Герои, как и те компаньоны, которые присоединяются к ним по ходу приключений, – просто деловые партнеры, чьи пути сошлись воедино благодаря общему врагу.

Сценаристы Shadow Hearts давно рассудили, что населять чарующе реалистичный мир стереотипными магами да мечниками не годится. Чем колоритней боец, тем выше его шансы попасть в команду. Shadow Hearts: FtNW устанавливает новый рекорд: добрая половина соратников Джонни и Шенайи – ходячие пародии на приевшиеся типажи. Босс чикагских мафиози оказывается гигантской говорящей кошкой, на замену неразговорчивым мастерам клинка вышел болтливый чудак Фрэнк, который умудрился, несмотря на почтенный возраст, выучиться на ниндзя в дебрях Амазонки, а у роковой красавицы-вампирши проблемы с весом – как забудет о диете, так из стройной девочки-волшебницы превращается в застенчивую толстушку, а то и в розовую мышь.

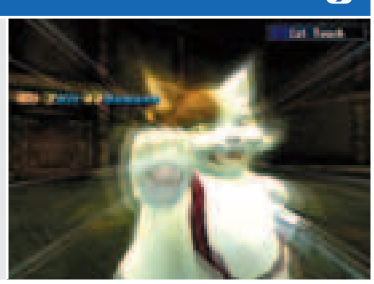
Но вот злодеи готовы расправиться даже с комичными персонажами без лишних шуток, и забавные сценки предназначены для передышек в борьбе с совсем не игрушечной угрозой. Да и сами напарники-клоуны оказываются на удивление симпатичными людьми и нелюдями – отваги и хитрости им не занимать. Разве что нет такого ощущения сплоченной команды, как в предыдущих Shadow Hearts: экзотичность явно мешает героям находить общий язык. С закалкой характеров также туго, испытания почти не меняют храбрых охотников на нечисть. Заскучать между сюжетными врезками не удастся. Пошаговые битвы, как и раньше, цепко удерживают внимание. Когда успех любого действия, будь то боевой прием или выуживание лекарства из вещмешка, зависит от проверки на ловкость



ВАМПИРША ХИЛЬДА СТАРАЕТСЯ НЕ ОБЕДАТЬ СОРАТНИКАМИ ПО КОМАНДЕ. НЕРОВЕН ЧАС, ВСПОМНЯТ ОБ ОСИНОВЫХ КОЛЬЯХ!

Врожденный талант – еще не главное!

Герои обзаводятся уникальными навыками исключительно с помощью квестов. Да-да, задания из разряда «принеси мне двадцать плавников летучих рыб» успели изрядно надоесть и в других RPG, но Shadow Hearts: FtNW подходит к делу с огоньком: то предлагает выбивать из врагов особую кошачью валюту, то ловить демонов на приманки.



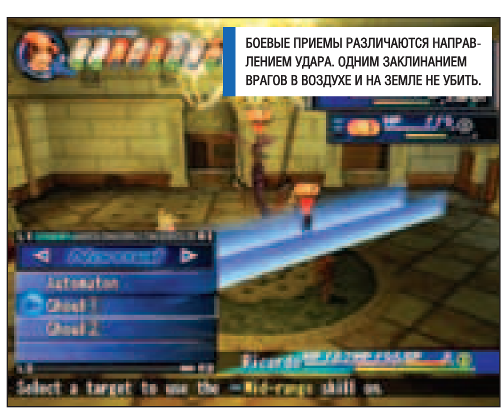
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Исторический колорит, загадки, достойные мистического детектива, и увлекательные бои – проверенная формула Shadow Hearts: Covenant в действии.



ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ НАКОПИЛ НУЖНЫЙ ЗАПАС ЭНЕРГИИ, ОН МОЖЕТ УЧАСТВОВАТЬ В КОМБО-АТАКЕ НЕЗАВИСИМО ОТ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА.



БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ НАПРАВЛЕНИЕМ УДАРА. ОДНИМ ЗАКЛИНАНИЕМ ВРАГОВ В ВОЗДУХЕ И НА ЗЕМЛЕ НЕ УБИТЬ.



СОСТАВ КОМАНДЫ ЛЕГКО СМЕНИТЬ ОДНИМ ЩЕЛЧКОМ КЛАВИШИ.



УСПЕХ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ ТРАДИЦИОННО ЗАВИСИТ ОТ РЕЗУЛЬТАТОВ ИСПЫТАНИЯ КОЛЕСОМ ПРАВОСУДИЯ (JUDGEMENT RING).

РАВНЯЕТСЯ НА



Shadow Hearts

КОМИЧНЕЕ, ЧЕМ



Digital Devil Saga



СТРАШНОЕ ОРУЖИЕ МАО – БУТЫЛКА С ГОРЯЧИТЕЛЬНЫМ НАПИТКОМ. ВЕДЬ ДЕРЕТСЯ КИСА В СТИЛЕ «ПЬЯНЫЙ КУЛАК».

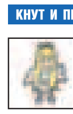
Когда успех любого действия зависит от проверки на ловкость Колесом Правосудия, азарт приходит сам собой.

Колесом Правосудия (Judgement Ring), азарт приходит сам собой. Колесо представляет из себя круг с подсвеченными зонами. Базовое количество и размер зон зависят от персонажа, но их можно увеличить, отыскав необходимые для модификаций артефакты. По кругу бойко вращается стрелка. Не успеешь нажать на клавишу, пока стрелка пробегает над очередной зоной; – герой прозевает свой ход на радость врагам. Не менее действенным оружием, чем покупной арсенал, оказывается знание слабых сторон соперников и применение накопленной в боях энергии (stock gauge) для двойных атак или комбо-ударов. Двойная атака позволяет выполнить два действия зараз, но воспользоваться одним и тем же приемом дважды в таких случаях нельзя. А комбо-удары помогают расправиться с врагами до того, как тем достанется право хода. Монстры, впрочем, не отстают. Стоит зазеваться, и они уже вовсю эксплуатируют запасенную энергию, демонстрируя чудеса слаженного боя, а то и с помощью особых уловок обнуляют счетчики энергии героев. Добавьте к стратегическим целям задачи, вроде фотографирования встреченных на поле сражения монстров или истребления их особыми ударами, – и становится ясно, что тактика в битве не менее важна, чем реакция.

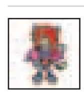
Shadow Hearts: FtNW, как и Shadow Hearts: Covenant, хороша тем, что в ней нет персонажей с ярко выраженной специализацией. Привычное разделение команды на магов и мастеров оружия не срабатывает: магия доступна почти всем, кроме Шенайи. Она не в обиде – талант к метаморфозам заменяет ей колдовской дар. Остальным достаточно экипировать «карту созвездия» (Stellar Chart), на которой звезды заменены камнями. Какими заклинаниями снабдить героя, решает сам игрок.

И пускай путешествия по Новому Свету порой напоминают пробежку по лучшим разделам туристического справочника (потерянный город Мачу-Пикча, спешите посетить!), а в игровом Нью-Йорке всего три улицы. Главное – колорит, дух эпохи, а его хватает с избытком. Зловещие преступления и оккультные тайны интригуют, «негероичные» герои веселят своей несуразностью, но на удивление ловко вписываются в сюжет, тактический подход к боям только поощряется, а многочисленные побочные квесты разнообразят пробежки по подземельям. Для любителей неоднократных прохождений припасена и альтернативная концовка. Shadow Hearts: FtNW не пытается переиначить уже проверенную формулу Shadow Hearts: Covenant. А вот добавить новых красок – запросто! ■

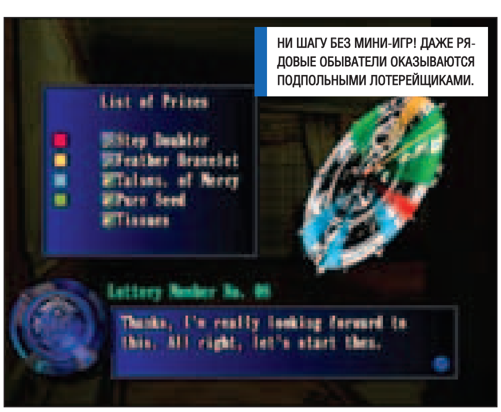
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Впечатляющая графика, «фирменное» сочетание оккультной тематики и бесшабашного юмора, нестандартные персонажи, в динамичных сражениях важна стратегия.



Минусы:
Персонажи мало развиваются по ходу сюжета, прохождение лабиринтов искусственно затягивается, побочные квесты вынуждают возвращаться в подземелья.



НИ ШАГУ БЕЗ МИНИ-ИГР! ДАЖЕ РЯДОВЫЕ ОБЫВАТЕЛИ ОКАЗЫВАЮТСЯ ПОДПОЛЬНЫМИ ЛОТЕРЕЙЩИКАМИ.







Автор:
Александр Рогулин
aberrat@inbox.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom Studio 8
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.capcom-europe.com/finalfightstreetwise

Final Fight: Streetwise

Capcom решила возродить серию, бывшую когда-то одним из форвардов поджанра beat'em up. Встречайте – Final Fight: Streetwise.

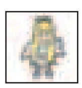
Название этой игры – как наркотик для всех любителей ходилок-избивалок. Счастливые обладатели SNES много лет назад заигрывались в каждую из трех частей знаменитого сериала. Поэтому после анонса Final Fight: Streetwise ностальгирующие ценители затаили дыхание и позволили себе осторожно надеяться на лучшее. Подобное имя для разработчика – не просто торговая марка, это огромная ответственность перед толпой фанатов и в то же время необходимость заинтересовать людей, не знакомых с ранними играми. С обеими задачами Studio 8 справилась лишь отчасти. Разберемся, в чем тут дело.

Чего геймеры вправе были ожидать от игры? В первую очередь, увлекательных боев, безостановочного геймплея, удобного управления, присутствия знакомых персонажей и удобоваримого сюжета.

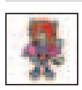
Начнем с последнего. Сюжет есть – подан в виде симпатичных роликов на движке игры. Наш новый подопечный – Кайл, подпольный боец и брат Коди – одного из ключевых героев вселенной Final Fight. Знакомимся мы с ним необычно – Кайл приходит в себя в углу ринга после нокаута, а на него уже вовсю орет братец. После этого боя родственнички чинно удаляются в бар, где у них завязывается драка со странными типами в пиджаках, которые и похищают Коди. Кто эти люди? Где ваш брат? Что, черт возьми, вообще происходит? Все это и предстоит выяснить. Интересно? Вполне. Но только первую половину игры, потому что дальше начинается фарс: будет и наркотик, превращающий людей в мутантов, и чокнутый священник, и прочая ахинея.

Динамичного геймплея здесь тоже только половина. Игровой процесс немного напоминает Shenmue, и много – недавнюю Beat Down: Fists of Vengeance от той же Capcom, которая является бездонным кладезем загубленных идей, причем некоторые из них перекочевали и в Streetwise, но, к сожалению, так и не получили должного развития. Остались и занудное блуждание по улочкам из трех домов и крохотным кварталам, и редкие (для beat'em up) схватки. Мы все так же бродим по городу, расспрашиваем NPC, деремся с грабителями и уличной шпаной, зарабатываем деньги в подпольных боях или путем выполнения необязательных заданий. Задания представляют собой мини-игры: защитить кого-нибудь от бандитов, разбить машину голыми руками на время, сыграть в дартс или даже пятнашки и еще куча всякого разного. Это приятно разнообразит игровой процесс (допрос негодяя с помощью ударов дверью по голове никого не оставит равнодушным), но, опять-таки, в начале. Позже вся эта беготня по четырем городским кварталам в поисках сайд-квестов начинает приедаться. И если оригинальность мини-игр нареканий не вызывает, то их разнообразие – увы. Приготовьтесь к тому, что придется по нескольку раз разбивать одну и ту же машину, от предыдущей отличающуюся лишь прочностью и

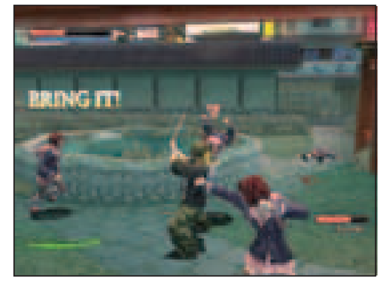
КНУТ И ПРЯНИК + -



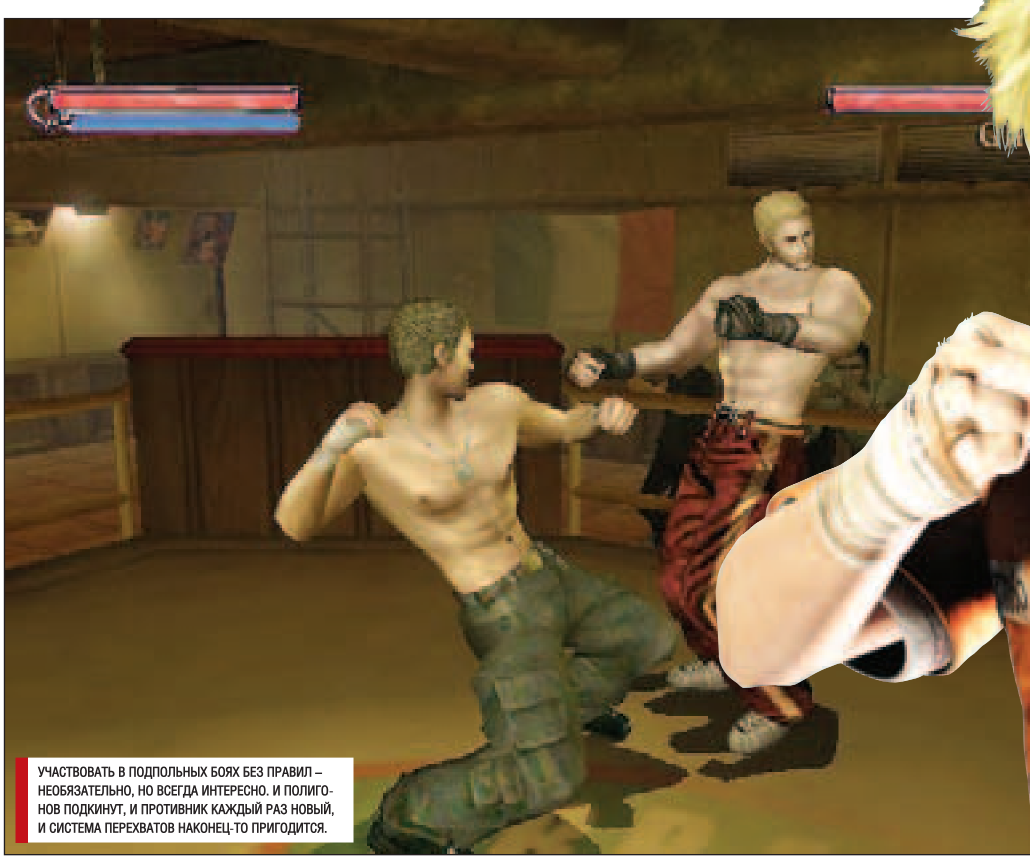
Плюсы:
Многочисленные отсылки к старым играм серии, великолепный саундтрек, оригинальные дополнительные миссии и мини-игры, интересные боссы.



Минусы:
Некоторая занудность, серая палитра, неудобная система сохранения, недоработанный режим arcade, странный сюжет.



ЯПОНСКИЙ КВАРТАЛ ИЗДРЕВЛЕ СЛАВИТСЯ СУМАСШЕДШИМИ ЯПОНСКИМИ ШКОЛЬНИЦАМИ.

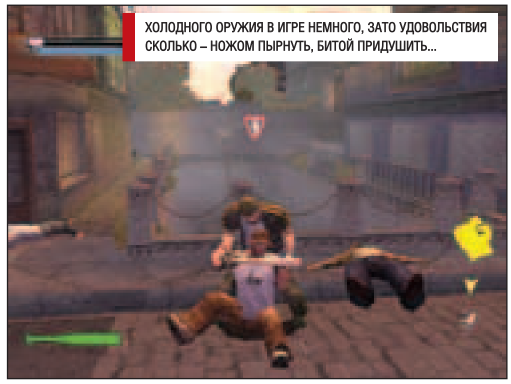


УЧАСТВОВАТЬ В ПОДПОЛЬНЫХ БОЯХ БЕЗ ПРАВИЛ – НЕОБЯЗАТЕЛЬНО, НО ВСЕГДА ИНТЕРЕСНО. И ПОЛИГОНОВ ПОДКИНУТ, И ПРОТИВНИК КАЖДЫЙ РАЗ НОВЫЙ, И СИСТЕМА ПЕРЕХВАТОВ НАКОНЕЦ-ТО ПРИГОДИТСЯ.



КОДИ – ГЛАВНОЕ ЗВЕНО, СВЯЗЫВАЮЩЕЕ НЫНЕШНИЙ FINAL FIGHT С ЕГО ДВУХМЕРНЫМИ ПРЕДКАМИ.


СОБАКИ – САМЫЕ ВРЕДНЫЕ ИЗ ВРАГОВ. КУЛАКАМИ В НИХ ПОПАСТЬ ТЯЖЕЛО...


ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ В ИГРЕ НЕМНОГО, ЗАТО УДОВОЛЬСТВИЯ СКОЛЬКО – НОЖОМ ПЫРНУТЬ, БИТОЙ ПРИДУШИТЬ...



ЛУПИТЕ БАНДИТОВ, ЗАРАБАТЫВАЙТЕ УВАЖЕНИЕ. ЗАЧЕМ? ЧТОБЫ РЕАБИЛИТИРОВАТЬСЯ ПОСЛЕ НЕЧАЯННОГО УБИЙСТВА МИРНЫХ ГРАЖДАН.

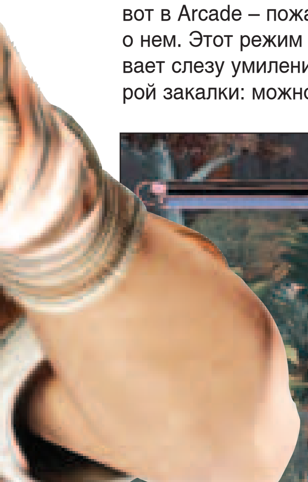
цветом. Несюжетные задания, впрочем, можно игнорировать, ведь кроме денег они не приносят ничего, а деньги нужны фактически только для покупки новых ударов и улучшения характеристик. При этом новые удары тоже не особенно нужны. Почему, спрашиваете? Потому что все враги, кроме боссов, запросто выносятся тыканьем трех кнопок (слабый и сильный удары плюс захват) и вообще ведут себя глупо: дерутся по очереди, всем скопом не набрасываются, короче, предпочитают избивать вас взглядом. Врезать, конечно, могут, разок-другой, но вот серьезно повредить вашему здоровью – вряд ли.

Сюжетная часть (в противовес необязательно-квестовой) уже получше. Появляются новые локации, беготни все меньше, а боев все больше – в том числе и с боссами. А боссы (и подпольные бойцы) здесь что надо – умные, ловкие, сильные. Нахрапом их не возьмешь, надо уходить в блок, лавировать, выбирать момент для нападения. По мере прохождения геймеры-ветераны будут встречать старых знакомых. В доках вам поможет разобраться с бандой сам Майк Хаггар, а в Японском квартале встретится Гай. Правда, поиграть за них в Story Mode вам не дадут, но вот в Arcade – пожалуйста. Кстати, о нем. Этот режим поначалу вызывает слезу умиления у игроков старой закалки: можно проходить улицу за улицей вдвоем, есть возможность выбора персонажа, реанимирована концепция «поэкранного прохождения». Но уровень сложности (три попытки и никаких continue!), однообразие процесса и отсутствие сюжета не дадут насладиться в полной мере. Вообще – непонятно, что помешало создателям игры сделать нормальную ролевую модель прокачки персонажа. Согласитесь, приятнее в боях, постепенно, повышать свои параметры (ту же линейку жизни и силу ударов), а не покупать их в магазине. Также неясно, почему сюжетный режим столь короток – проходится буквально за пять-шесть часов! Бои редки и однообразны, а враги, за нечастыми исключениями, различаются только внешне. Более того, впечатление портит камера, из-за которой вы не раз получите по маковке, и неудобная система сохранения. Видимо, все ресурсы были брошены на закупку качественного саундтрека. Меломаны, вслушайтесь: Soulfly, Slipknot, Dub Pistols, Fear Factory! Мэтры альтернативы и рэпа, их композиции как нельзя лучше подходят к игровому процессу.

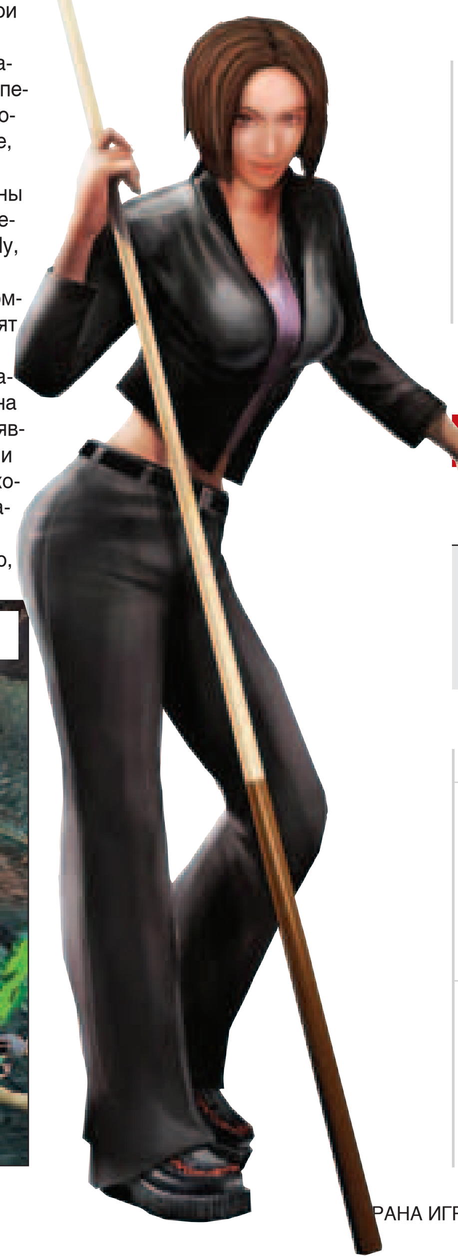
А вот графика неоднозначна. Локации достаточно детализированы, на ключевых персонажей полигонов явно не жалели, но простым врагам и прохожим (а именно на них и приходится любоваться всю игру) внимание дизайнеров не помешало бы. Интерактивных объектов маловато, зато анимация плавная и части тела почти никуда не проваливаются, даже во время сложных захватов и бросков, которые, к слову, легко выполняются. Такая вот неровность.

Игровой процесс немного напоминает Shenmue, и много – недавнюю Beat Down: Fists of Vengeance от той же Capcom.

В итоге игра получилась средней – много хороших идей так и остались идеями, в полную силу их не разработали. Все, что нужно подобной игре, чтобы стать хитом, у проекта имеется, но сделано лишь наполовину. Только саундтрек не вызывает нареканий. Как итог: тем, кто исходил вдоль и поперек Urban Reign и Mortal Kombat: Shaolin Monks, истосковался по beat'em up и готов простить огрехи и нелепицы, стоит обратить свое внимание на Final Fight: Streetwise. Всем остальным лучше воздержаться. ■




ПРОСТО МЕЧТА МАНЬЯКА: ПЯТЬ ТРУПОВ ФАКТИЧЕСКИХ И ОДИН ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ!



Бонусы!

По мере прохождения игры будут открываться приятные бонусы в соответствующем разделе. В основном это клипы обозначившихся в проекте групп, но присутствует и оригинальная аркадная версия самой первой игры Final Fight 1989 года выпуска! Теперь у каждого есть возможность приобщиться к Легенде.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Как именитая представительница поджанра beat'em up, игра не дотягивает до каких-либо высот. Как «просто боевик» – тоже. Середнячок, хотя и крепкий.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Beat Down: Fists of Vengeance

ХУЖЕ, ЧЕМ


Urban Reign



Автор:
Иван «K. Night» Хаустов
k.night@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PlayStation Portable GameCube, PlayStation 2, Xbox,
ЖАНР:	sport
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
www.ea.com/2006FIFAWorldCup

2006 FIFA World Cup

Виртуальный утешитель для сборной России и ее поклонников. Любителям же красивого футбола…

ПРЕДМАТЧЕВАЯ РАЗМИНКА

Это тот случай, когда можно говорить об «игроделии». Выпускают же игры по фильмам – а чем Чемпионат мира хуже? Накал страстей? Есть! Интрига? А как же! Актеры? Помилуйте, а Рональдиньо с Бекхемом на что? И теперь, пусть дома, «для себя», но вы можете переиграть неудачные матчи любимой команды, а то и (чем черт не шутит!) привести наконец нашу сборную к золоту мундиаля.

ТАЙМ ПЕРВЫЙ

На откуп преданному болельщику отданы сто двадцать семь сборных команд. Ваши любимцы не сумели выйти из отборочного тура? Извольте сделать это за них. Европа, Азия, Африка, Океания, Северная и Южная Америка – недаром земной шарик в главном меню вертится, как заводной, пока выбираешь команду.

Как заводной вертится и лицензированный мячик «+Teamgeist». Хоть его реальный прототип и лишился микрочипа, разработчики игры подобных корректив внести не успели, как результат – «самонаводящиеся» пасы через полполя. Защита, даже на «мировом» уровне сложности, безрезультатно пытается создать положение «вне игры», да вот только мы уже выходим один на один с вратарем. Тот грустно взирает на все это безобразие и… стоит столбом. Гол. Без восклицательного знака.



Никто не спорит, в искусстве закалачивания мяча в сетку ворот серия FIFA всегда отличалась удивительной линейностью, но ведь пора уже вырываться за рамки таких «традиций». Испокон веку в каждой игре серии находилась парочка мертвых точек (FIFA 06, привет!), откуда мяч, как по волшебству, образом совершенно невероятным залетал в ворота – и в новой игре приручить воротолюбивый кожаный снаряд так и не удалось.

Игроки наверняка обладают скрытым показателем «харизма» – мячик так кокетливо жмется к их ногам, что никакой дополнительной анимации не нужно. Что вы, какая обработка мяча а-ля Pro Evolution Soccer 5? Скорости игровые упасть могут, да затраты на анимацию взлетят – а кто оценит? При столкновении игроков на встречном ходу вы без труда отбираете мяч – он просто отклеивается от одной ноги и приклеивается к другой. После такого зрелища трансляции смотреть скучно: чего там защитники возятся? – тут ведь делов-то, подошел поближе, кнопочку нажал и готово.

Не соответствует мячик и своему названию – «командный дух» он совсем не поднимает, а, прости господи, опускает. Вражьи защитники панически чего-то боятся,

Нарушая временной континуум

Режим Global Challenge одаривает игрока множеством исторических матчей, ход которых теперь можно изменить. Идет 60 минута полуфинального матча 1990 года: Англия – Германия. Напряжение на пределе. Но мы можем изменить историю. Не без помощи звезд, конечно. Правда, на всех звезд все равно не хватило денег.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Предвосхитить или вспомнить незабываемый пыл мундиаля. А так – очередная FIFA, со всеми достоинствами и изъянами.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВСЕ ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И В



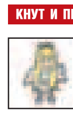
FIFA 06

ХУЖЕ, ЧЕМ

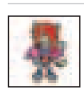


Pro Evolution Soccer 5

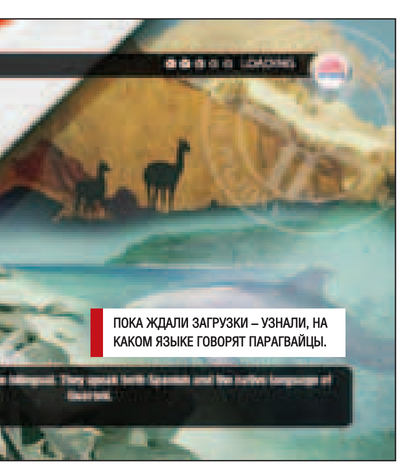
КНУТ И ПРЯНИК + -



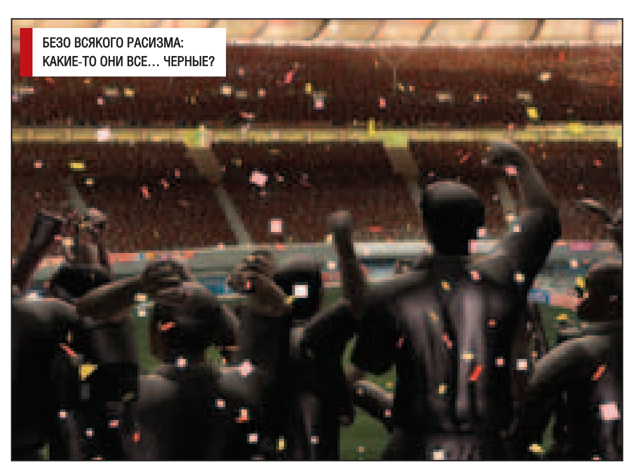
Плюсы:
Лицензированные стадионы, лицензированные игроки, лицензированный мячик, красивые ролики, приятная анимация и ностальгический режим Global Chellenge.



Минусы:
Однообразные голы, бестолковые противники, «победившая аркадность» и катастрофическая похожесть на любую другую игру серии FIFA.



ПОКА ЖДАЛИ ЗАГРУЗКИ – УЗНАЛИ, НА КАКОМ ЯЗЫКЕ ГОВОРЯТ ПАРАГВАЙЦЫ.



БЕЗО ВСЯКОГО РАСИЗМА: КАКИЕ-ТО ОНИ ВСЕ… ЧЕРНЫЕ?


XBOX 360
НА ЗАВИСТЬ ОСТАЛЬНЫМ КОНСОЛЯМ ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX 360 ЩЕГОЛЯЕТ МОДНОЙ NEXT-GEN ГРАФИКОЙ.


XBOX 360
ДУМАЕТЕ, ОТБЕРУТ МЯЧИК? КАК БЫ НЕ ТАК! САМОЕ БОЛЬШЕЕ – ВЫНУДЯТ ПАС ОТДАТЬ.

то и дело ошибаются с передачами, фолят (по и дело в штрафной) или просто выносят мяч в, казалось бы, безобидной ситуации. Очень часто подобные действия приводят к голу. И кто виноват? Да мяч во всем виноват!

ТАЙМ ВТОРОЙ

И о хорошем. EA не поскупилась: красавцы-стадионы, которые принимают чемпионат, скрупулезно перенесены на виртуальные просторы. Где-то прибыло – где-то убыло? Не без того. На Xbox 360 – прибыло все: модели игроков заставляют усомниться в их виртуальном происхождении, от одного вида стадионов захватывает дух, а солнышко согревает даже из телевизора.

А вот на остальных платформах (даже PC досталась версия прошлого поколения!) убыло порядком. Фотографы, охрана и прочие «подтрибунные» личности представлены, страшно сказать, одной растянутой текстурой. Но и тут – воспаришь вместе с камерой чуть вверх, закроешь глаза на кривых и плоских болельщиков, да и залюбуешься позолоченным вечерним солнцем стадионом. Камера делает очередной выверт и возвращается на поле. Кинематографичные изыски – одна из тех изюминок, что должны быть у каждой игры. Правда, в футбольных симуляторах нам больше по душе изюминки в геймплее. И все равно: не налюбуешься, понимая, что в реальности такой красоты пока нет.

Еще одна приятная черта – игра трогательно заботится о просвещении рядового болельщика, рассказывая во время предматчевых загрузок про страны, которым минутой позже предстоит сойтись на поле. В специальном меню можно посмотреть ролики, показывающие города и стадионы, принимающие мундиаль. Жаль, одинаковая музыка и отсутствие комментариев немного смазывают впечатление.

Красавцы-стадионы скрупулезно перенесены на виртуальные просторы. Где-то прибыло – где-то убыло? Не без того.

ФИНАЛЬНЫЙ СВИСТОК

Чуда мы не ждали, а потому – не разочарованы, и даже, пожалуй, кое-где приятно удивлены. Тем не менее, игра вышла весьма средней и по-прежнему чересчур аркадной. До эталона ей далеко, но и плохой не назовешь. Образчик ненавязчивого «чтива» от игропрома. Новичкам придется по душе легкость освоения, красивые ракурсы камеры и захватывающий дух Чемпионата мира. Профессионалам же нет повода выглядывать из Pro Evolution Soccer. Такая вот нехитрая истина. ■


PC
ВСЮ ИГРУ ЗАБИВАЕМ, А ВРАТАРЬ НЕ ШЕЛОХНЕТСЯ... МЕДОМ ЕМУ ТАМ НАМАЗАНО ИЛИ, МОЖЕТ, «МОМЕНТОМ»?


PC



Блюстители масштабов?

Стадионы наш глаз радуют, а вот поля вызывают массу споров. Везде, кроме Xbox 360, трава притворяется мини-футбольным паркетом, покрашенным в зеленый цвет. Сходство с младшим братом большого футбола усиливают и размеры поля. В реальности длина его составляет от 100 до 110 м и ширина от 64 до 75 м для международных матчей. Виртуальное же поле 2006 FIFA World Cup рулеткой мерить бессмысленно, но вот сравнить с Pro Evolution Soccer 5 вполне реально. В итоге получается, что при одинаковых размерах футболистов размер поля в PES 5 больше! Поэтому и скорость игры выходит разная: вдумчивая PES5 и ураганная 2006 FIFA World Cup.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Valve
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Ritual
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель с поддержкой DirectX 7, доступ в Интернет

ОНЛАЙН:
http://www.sinepisodes.com

SiN Episodes: Emergence

Быть или не быть мутантом – вот в чем вопрос...



Будущее наступает. У этого очевидного факта есть простое следствие: иногда оказывается, что будущее уже наступило. Говорили-говорили, что играм, похожим на полнометражные фильмы, нужна альтернатива – игры-телесериалы, – и вот, накаркали. SiN Episodes: Emergence – первая часть сериала о жестоком полицейском Джоне Блейде и его заклятых врагах, зеленокровных мутантах. Вся игра собрана на движке Half-Life 2 (он же Source Engine) и распространяется через систему онлайн-дистрибуции Steam за $19.95, не включая налог. Конечно, товарищи без Интернета могут купить Emergence в магазине на диске, но важно быть внимательным: для активации все равно необходим доступ в Сеть, как в случае с Half-Life 2. И если западные игроки могут задаться вопросом, стоит ли пятичасовой эпизод покупки, то у нас игра продается компанией «Бука» за 300 рублей. А учитывая то обстоятельство, что в комплекте с Emergence бесплатно прилагается оригинальная SiN (та, которая вышла в одно время с Half-Life, да так и осталась в тени конкурента) и мультиплеер к ней, все сомнения отпадают.

Мы вполне могли бы посвятить одну из двух обзорных полос игре 1998 года выпуска, потому что сегодняшнюю SiN Episodes: Emergence нельзя назвать оригинальной игрой, не покривив душой. Римейк, вариация на тему, современное прочтение, авторская переработка – называйте как хотите, но это точь-в-точь SiN на движке Source, с новыми картами и другими мутантами. Минус здоровский сюжет и лихие уровни, плюс физика, как в Half-Life 2.

После Doom 3 и Call of Duty 2, Quake 4 и Halo 2, на заре нового поколения приставок и в ожидании Crysis новый виток отношений очкастого качка Блейда и грудастой фурии Элексис Синклер выглядит как выходец из далекого прошлого. Почему все враги одинаковые? Почему нет искусственного интеллекта? Почему сюжет просыпается только в первом и последнем уровне? После стольких лет в компании пробивных, напористых шутеров забываешь, что бывают игры, в которых пистолет всегда, гарантированно бьет точно туда, куда вы прицелились, а сама игра может превратиться в множественное совмещение прицела с головами одинаковых врагов в масках. Поначалу солдаты противника (откуда они? что они делают в канализациях и катакомбах? почему все бегут на Блейда с гиканьем и бранью?) точно такие же, как в первом SiN. В середине эпизода к ним прибавляются бесформенные мутанты, все начинают резать друг друга, а Блейда заставляют проходить уровни два раза: из начала в конец, потом из конца в начало. К финалу сложность взвивается в небеса, на сцену выходят бронированные... солдаты? Киборги? Андроиды? Зомби? Мутанты? Короче, бронированные костюмы с пуле-

ВЕРДИКТ

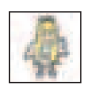
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Выходец из далекого прошлого, простой и жесткий, только на современном движке. Рекомендовано страдающим ностальгией.

Планы на будущее

Дейв Мастейн, вице-президент Ritual по разработкам, признался, что спит и видит, как SiN Episodes выйдет на Xbox 360 – ведь Xbox Live Marketplace создан специально для игр-сериалов. Компания еще не начинала переговоров с Microsoft, но консольная версия шутера не дает покоя разработчикам. Дейв также обмолвился, что с радостью запихнул бы SiN Episodes и на PS3 тоже, если бы Sony наконец-то запустила давно обещанную приставку.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Оригинальный SiN со всеми патчами в комплекте с игрой, движок от Half-Life 2, геймплей старой закалки.



Минусы:
Всего три вида оружия и несколько моделей монстров, отсутствие ИИ. Последний из перечисленных плюсов можно счесть и недостатком.



ДОСТОИНСТВА, ГМ, ДВИЖКА SOURCE. РАЗРАБОТЧИКИ ПОТРУДИЛИСЬ НАД ИНТЕРЬЕРАМИ.



ЛЕВЕЛОРД ОБЕЩАЛ, ЧТО ВО ВТОРОМ ЭПИЗОДЕ ЭТИХ УРОДЦЕВ БУДЕТ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ.



ВЫХОЖУ НА УЛИЦУ, А ТАМ HALF-LIFE 2...

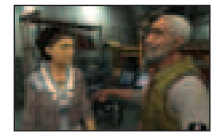
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК ИНТЕРЕСНО, КАК



SiN после патчей

ГРАФИКА, КАК В



Half-Life 2



В одном из уровней на столе лежит «Страна Игр» с Элексис в красном латексе на обложке.

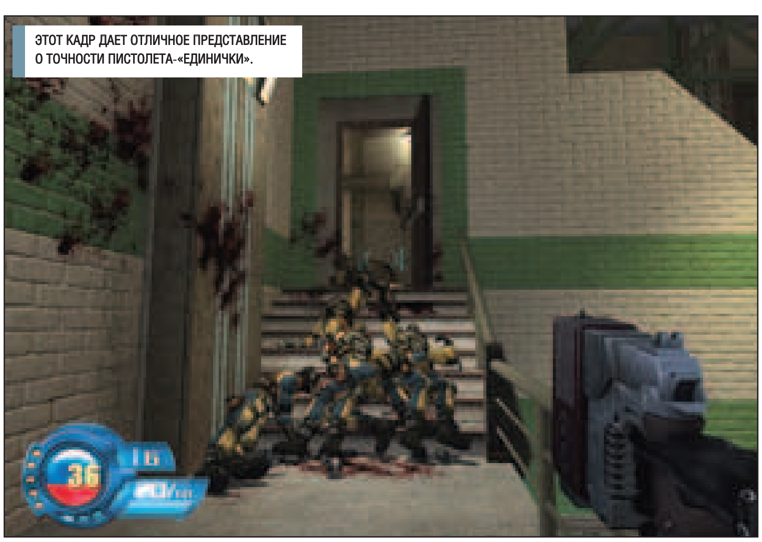
метами. Новые порции врагов появляются из воздуха у вас на глазах, спрыгивают откуда-то сверху или возникают в закрытой комнате у Блейда за спиной. Видимо, в Ritual до сих пор считается, что «неожиданно» воплотить пятерых самых сильных монстров вокруг игрока, когда у того осталось десять процентов здоровья, – это как-то особенно круто, задорно, новаторски, а главное – интересно самому играющему, который давно не мыслит своего существования без клавиши Quick Save. Зато и сальные шуточки из первой части SiN остались практически в полном объеме. На досках объявлений развешаны стебные плакаты. Стены туалетов исписаны телефонными номерами – по ним можно звонить, что-нибудь да случится.

Бюст Элексис Синклер по-прежнему затмевает любые недостатки движка. В одном из уровней на столе лежит «Страна Игр» с пресловутой ученой дивой в красном латексе. Может ли это поднять финальную оценку? Вполне, если безумие в духе Serious Sam – ваш идеал шутера. Коллеги Levelord'а создали копию игры восьмилетней давности – с тремя видами оружия и полудюжиной врагов. И подобно оригиналу, это не шедевр, но более чем достойный для своей «бюджетной» категории проект. В следующей части нельзя будет еще раз бесплатно получить в комплекте оригинальный SiN, но, возможно, война с мутантами выльется на улицы города и точно появится мультиплеер. Задача сигнальной части SiN Episodes – показать зрителю, на что способен сериал. И с этим Emergence вполне справляется. ■

Планы на будущее II

В первой части SiN Episodes сюжетная кампания длится пять часов, а мультиплеер отсутствует. Свежая информация из первых рук: в своем сетевом дневнике ведущий дизайнер игры Шон Кетчерсайд обещал, что многопользовательские режимы будут готовы позже, и каждый покупатель Emergence сможет скачать их через Steam совершенно безвозмездно. Шон также рассказал, что пилотная сюжетная арка Sin Episodes (так называемый «первый сезон») будет состоять из трех эпизодов. Наконец, со второй «серии» SiN Episodes будет поддерживать HDR и прочие усовершенствования движка Source, недавно внесенные Valve.





ЭТОТ КАДР ДАЕТ ОТЛИЧНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ТОЧНОСТИ ПИСТОЛЕТА-«ЕДИНИЧКИ».



ЭТО РАНЬШЕ БЛЕЙД ЛЮБИЛ СМАЧНО РУГНУТЬСЯ, А ТЕПЕРЬ СТАЛ, КАК ФРИМЕН. В ЗАСТАВКАХ НЕМ, КАК РЫБА. СЛУШАЕТ ЧУЖИЕ ШУТОЧКИ, А САМ РТА НЕ РАСКРЫВАЕТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://the-rub-rabbits.com

The Rub Rabbits!

Перед нами труппа Тру-Кролики и их предводитель Трудодыр!

The Rub Rabbits! во всем следует по стопам своего предшественника, launch-тайтла Nintendo DS под названием Project Rub (Feel the Magic: XY/XX в США) – иными словами, представляет она собой сборник безумных мини-игр в безумной стилистике. Сдувать парашютирующихся соперников, катиться комом вниз по снежному склону, плыть по кишащей крокодилами реке, играть в снежки с завоеванной нечеловеческими усилиями девушкой? При этом DS придется использовать и в обычном положении, и на боку, и вообще тачскрином вверх! Да, это именно то, чего мы ждали от продолжения Project Rub. Больше мини-игр (свыше трех с половиной десятков), больше совершенно невероятных ситуаций, больше игровых режимов. И при этом игра по-прежнему проходится за один вечер и не вызывает желания вернуться к ней опять.

Не исключено, что загвоздка в подходе к мини-играм. В большинстве случаев приходится, имея в запасе три попытки, штурмовать подряд по пять уровней сложности каждой! Поверьте, под конец любая из этих, милых, в сущности, забав успеет надоесть хуже горькой редьки. А все прочие режимы или упрашивают вернуться к тем же треклятым мини-играм, либо подталкивают к мультиплееру. Так, с помощью Download Play можно поделиться с тремя товарищами любой из шести мини-игр и скоротать время вчетвером. Другой режим предлагает передавать DS из рук в руки через максимальное количество людей, не отпуская зажатые кнопки до тех пор, пока следующий игрок не зажмет указанные ему – игра обещает, что таким способом можно встретить будущую пару. Наконец, есть возможность для двух людей «создать» виртуального ребенка, ответив на вопросы краткой анкеты и совместными усилиями разрезав торт. Глупость? А то!

The Rub Rabbits!, как и Project Rub, – проект весьма неоднозначный. Казалось бы, мини-игры – что может быть лучше для портативной консоли, да еще и в дороге? Ан нет – ежели тереть экран, словно ластиком, или отстукивать по нему барабанную дробь стилусом, или, того паче, дуть в микрофон, краснея от натуги, то окружающие вас как пить дать засмеют. Об этом предупреждают даже сами создатели – при включении консоли. Но вот мини-игры, из которых и состоит The Rub Rabbits!, в обязательном порядке потребуют от вас всех этих действий. А доставать свой хендхелд только тогда, когда тебя никто не видит, – глупо и пошло, не так ли?

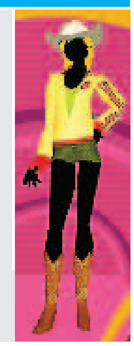
С качеством дела не лучше: с одной стороны, мини-игры в «Кроликах» будут приятнее и интереснее, нежели в «Проекте»; с другой – они не являют собой ничего принципиально нового, и сейчас, спустя год с лишним после выхода DS, еще одним набором мини-развлечений для тачскрина уже никого не удивишь. Да, The Rub Rabbits! нельзя назвать некачественной игрой – но потребность в ней, с выходом оригинальных и глубоких проектов для DS, практически исчезла. За свои деньги люди хотят получить нечто большее, чем скоростное ковыряние тачскрина!

А никакой свежести мы от припозднившегося сиквела не дождались. Вот и выходит: когда нет ни глубины, ни инноваций – на одном лишь стиле далеко не уедешь. ■

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.

Примерочная, часть 2

Maniac Mode (режим, где можно покупать детали одежды героини и примерять их) вернулся! Как и в Project Rub, многое можно открыть, вставив в GBA-слот другие игры от Sonic Team. Как и в Project Rub, заниматься этим совсем неинтересно.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
То же, что и в Project Rub, только больше. Неспособно второй раз впечатлить так же сильно, но любителям первой части непременно понравится.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Project Rub

УВЛЕКАЕТ НЕ ТАК СИЛЬНО, КАК



Tetris DS

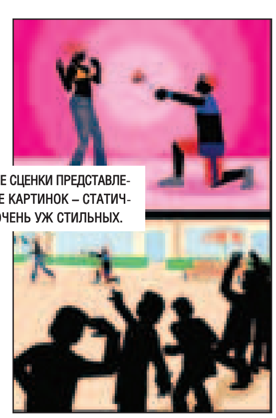
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Все тот же выдающийся стиль; подросшее, в сравнении с первой частью, количество и качество мини-игр.

Минусы:
Продолжительность игры по-прежнему невелика; геймплею все так же недостает глубины. Путь к сердцу неофита вряд ли лежит через изнасилование тачскрина.



НЕ ТОЛЬКО ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПЫТАЕТСЯ ПОКОРИТЬ ТАИНСТВЕННУЮ НЕЗНАКОМКУ – ЖЕЛАЮЩИХ ДОСТАВИТЬ К ЕЕ НОГАМ РОЗОЧКУ ОЙ КАК МНОГО!



СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ В ВИДЕ КАРТИНОК – СТАТИЧНЫХ, НО ОЧЕНЬ УЖ СТИЛЬНЫХ.



О УЖАС! КОНКУРЕНТЫ В БОРЬБЕ ЗА СЕРДЦЕ ДЕВУШКИ АТАКУЮТ С НЕБА!



ПРИЦЕЛИМСЯ КАК СЛЕДУЕТ ДУХОВОЙ ПУШКОЙ... И СДУЕМ ИХ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр «Kinn» Мельников
ad-r@mail.ru



Guild Wars: Factions

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

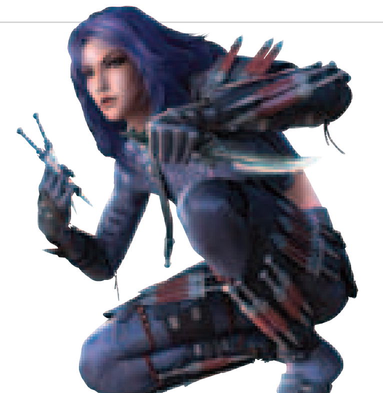
И треснул мир напополам. Граница четко разделила все гильдии на правые и левые, синие и красные. Вам решать, на чью сторону встать.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Arena.net
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 4 2 Ггц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.guildwars.com/

Factions сложно назвать дополнением в привычном смысле: игра не требует наличия оригинала и продается по той же цене. Но и изменения коснулись всех областей игрового процесса. Первым делом бросается в глаза появление двух новых профессий. Игрокам раньше давали пару дней на их испытание, но только теперь каждый обладатель ключа может полностью оценить все достоинства и недостатки этих бойцов. Новые тактические приемы заставляют даже опытных членов гильдии схватиться за голову и заново изучать списки умений и заклинаний. Ритуалист, нечто среднее между рейнджером, элементалистом и лекарем, не сильно отличается от обычного мага. Убийца – другое дело. Его поведение в бою завязано на очередности наносимых ударов. Если воин при помощи комбинаций просто наносит дополнительный урон, то у убийцы несоблюдение очередности не даст продолжить цепочку, и за ней надо следить. А сочетание его приемов с заклинаниями или умениями других профессий – верх мастерства.
Другая заметная новинка – еще один материк, заселенный невиданными доселе монстрами. Сюжетная линия традиционно очень хорошо проработана и заслуживает всяческих похвал. Можно пройти ее как за новые профессии, так и за любую из старых, даже если у вас нет оригинальной игры. А для ветеранов введены новые умения для старых профессий, добавлено множество улучшений для оружия и новые его виды. Но большая часть изменений коснулась соревновательной части. Теперь гильдии растут в рейтинге не только сами по себе, но и в составе альянсов – объединения нескольких гильдии. Появился новый вид сражений, в которых принимают участие только члены альянсов. Расширенный состав участников (три группы по четыре бойца) и особые правила заметно разнообразили битвы. Для победы требуется захватывать форты, разбросанные по обширной местности. Удержание фортов добавляет очки захватившей их команде. Чтобы выиграть, необходимо набрать пятьсот очков или удержать все семь фортов в течение минуты. Приходится думать не только о том, как уничтожить противника при равных силах, но и следить за его перемещением, распределять бойцов наилучшим образом, чтобы удерживать как можно больше фортов. Победа в таких поединках добавляет гильдии специальные Faction Points. На эти очки лидеры могут покупать города, что дает возможность рядовым членам проходить новый вид заданий, которые позволяют набивать те же Factions Points в сражениях против монстров. Но в таких миссиях нет алтарей возрождения, и игра идет всерьез, почти как с живыми противниками. Но и приз неимоверно

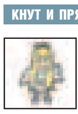


Стилиста мне! Пора сменить имидж

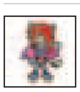
Существенно поменялся дизайн создания персонажа. Разработчики не только сделали более приятным интерфейс, но и расширили выбор лиц и одежды. Слегка изменились и сами модели персонажей. В лучшую или худшую сторону, покажет время, но любое визуальное изменение всегда приятно разнообразит игровой процесс.

Сюжетная линия традиционно очень хорошо проработана и заслуживает всяческих похвал.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Новые классы, умения и материк пришлись ко двору, а противостояние фракций – добавило смысла борьбе гильдий.



Минусы:
Большинство нововведений рассчитано на хардкорных игроков. В одиночку играть не очень интересно, если у вас нет оригинальной игры.



МАЛЫМ СОСТАВОМ ГРУППЫ ЛЕГКО ПОПАСТЬ В ЗАСАДУ. А ВРАГ НЕ ДРЕМЛЕТ.



НАС ЯВНО БОЛЬШЕ ЧЕТЫРЕХ. НО НЕ ВСЕ СО МНОЙ.



МАЛО НАМ ВРАГОВ, ТАК ЕЩЕ И МОНСТРЫ ДОСАЖДАЮТ. ПОЧЕМУ НА НАШЕЙ СТОРОНЕ ТАКИХ НЕТ?



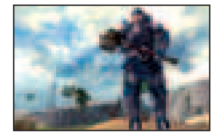
ПОСЛЕДНИЙ ФОРТ, ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ!

выше. Такие задания позволяют игрокам, которые любят одиночные походы против монстров, тоже вносить свою лепту в дело глобального противостояния, тогда как раньше таких редко держали в кланах, претендующих на высокий рейтинг. Ведь помимо покупки городов за Factions points и повышения рейтинга гильдии, победа в битвах двигает границы владений той фракции, за которую альянс сражается («линию фронта» в любой момент можно увидеть на глобальной карте). Соответственно, альянсы, выбравшие одну сторону в глобальном противостоянии, не сражаются друг с другом. Еще в игре присутствует множество косметических, но очень приятных нововведений. Например, у каждого героя появилась возможность зарабатывать титулы. Титулов существует неимоверное количество, от победителя в схватках на аренах до великого героя, победившего трех зеленых драконов и маленького старика отшельника. Их выдают за сражения против людей и за битвы с монстрами. Все это позволяет придать персонажу еще большую индивидуальность.

Сначала разработчики привлекли огромную массу игроков отсутствием абонентской платы, теперь же дали им увлекательные сражения за территорию. Проект все дальше уходит в сторону от обычных MMORPG, и если вам это по душе, не пропустите! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Guild Wars

НЕ ПОХОЖЕ НА



World of Warcraft

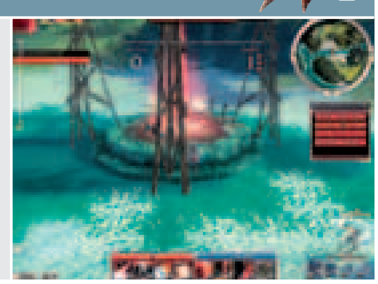




КАК ВОДИТСЯ, НАРЯДЫ МОДЕЛЕЙ ЖЕНСКОГО ПОЛА У НОВЫХ ПРОФЕССИЙ ВЕСЬМА ОТКРОВЕННЫ.

На первый-второй рассчитайся!

Разделение мира на две противоборствующие группировки – ход далеко не новый. Практически во всех онлайновых проектах каждая из сторон имеет свои слабости и преимущества. В попытках уравнять противников разработчики ломают голову месяцами. Ребята из Arena.net решили эту задачку намного проще. Они вообще не делают различия между группировками. Суть выбора лишь в цвете фракции и названии (Kurzick и Luxon). Равновесие поддерживают сами игроки, делясь примерно поровну по количеству альянсов. Тем более что всегда есть возможность сменить сторону, за которую гильдия в частности и альянс в целом будет сражаться.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Проект для тех, кто предпочитает командные битвы на аренах умерщвлению монстров.



47 СЕКУНД ДО ПОБЕДЫ ПО ЗАХВАЧЕННЫМ ФОРТАМ. НО ПО ОЧКАМ МЫ ПОБЕДИМ ГОРАЗДО БЫСТРЕЕ.



PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA NINTENDO DS

ИГРА НОМЕРА 1

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



Metroid Prime Hunters

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://metroidhunters.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Игры с великолепным мультиплеером, в которых одиночный режим – лишь бесплатный довесок, нередки. Вот и Metroid Prime Hunters – одна из них.

Если вы – владелец GameCube и не играли ни разу в Metroid Prime, ваша жизнь определенно прожита зря. Если же изящный кубик от Nintendo у вас отсутствует, и вы (ах!) по какой-то причине не читали 131-й номер «СИ», то я с удовольствием изложу лаконичную аксиому: Metroid Prime – идеальная игра. Уникальная смесь FPS и adventure с явным преобладанием последнего, огромный красочный мир для исследования, незабываемые битвы с боссами, поиски новых умений и их использование для дальнейшего продвижения по миру – иными словами, все лучшее, что было в серии Metroid, в Prime воплотилось в красочном 3D. В управлении использовалось автоприцеливание, а главным инструментом в исследовании мира стал Scan Visor, отображающий на забрале шлема нашей любимой героини всю необходимую информацию о сканируемых объектах.

Вторая часть осталась верной заветам первой, появившись на GameCube в конце 2004 года. Затем пути «Праймов» разделились: в то время как третья часть находится в разработке для Wii, демо-версия Metroid Prime Hunters (далее MPH), нареченная First Hunt, была выпущена одновременно с Nintendo DS – более того, она бесплатно прилагалась к консоли. Благодаря ей каждый мог убедиться, что DS приобретена не зря – управлять бесстрашной охотницей Самус Аран с помощью тачскрина и стилуса невероятно удобно. Схема управления, отлично зарекомендовавшая себя в демке, не изменилась и в полной версии Hunters. Крестовиной передвигаемся, левый шифт – стрельба, правый – снайперский зум (для подходящего оружия, конечно); двигая стилусом по тачскрину, перемещаем прицел, а двойной клик стилуса активирует прыжок. Выбор оружия и переход в альтернативную форму осуществляется нажатием соответствующих иконок на все том же тачскрине. Хотите верьте, хотите – нет, но ничего удобнее (ра исключением привычной для PC-геймеров мыши) и представить нельзя.

К слову, и для стилусофобов предусмотрена особая система. В ней предлагается поворачиваться кнопками A, B ,X, Y (от этого сильно страдает точность прицеливания). Правый шифт выделен под прыжки, а вот выбор оружия и переход к альтернативной форме по-прежнему остаются за тачскрином – только без стилуса можно обойтись, снизойдя до простого «пальцем в экран». Но это, конечно, ни в какое сравнение не идет с вариантом по умолчанию.

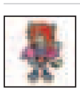
В режиме одиночной игры на тачскрине нас ждет еще одна иконка, активирующая вышеупомянутый Scan Visor. Таким образом, при переносе на карманную платформу механика Metroid Prime потеряла лишь автоприцеливание, неуместное ввиду возможности высокоточного управления стилусом. Все прочее – исследование новых территорий, сканирование объектов, поиск экипировки и артефактов – встретится нам в Hunters. Даже карта та же.

И в плане графики Hunters весьма хороша: всем неверующим в приличное 3D на DS надлежит немедленно проглотить по чепчику. Редкие игры на Nintendo 64 могли похвалиться настолько красивой картинкой. Сюжетное прохождение соп-

КНУТ И ПРЯНИК + -



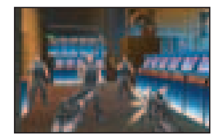
Плюсы:
Очень хорошие графика и звук; удобное (хотя и требующее привыкания) управление; тщательно перенесенная с GC игровая механика; близкий к идеалу мультиплеер.



Минусы:
Не удовлетворяющий стандартам Metroid Prime режим одиночной игры.
Под вопросом сама целесообразность появления FPS на крошечном экране DS.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



GoldenEye: Rogue Agent (DS)

СОВСЕМ НЕ



Super Metroid (SNES)

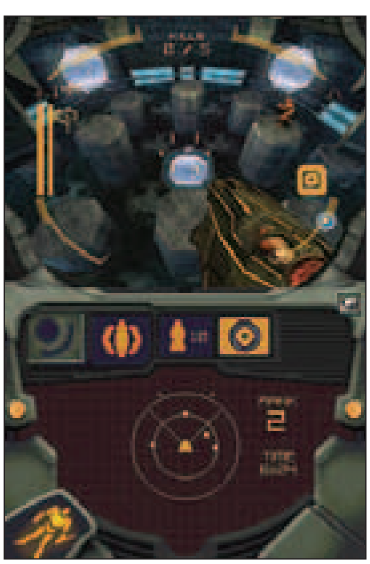
*Редакция благодарит Nintendo-магазин «**Хит-Зона на Фрунзенской**» (т. (495) 580-35-23) за помощь в подготовке материала.*

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★☆☆

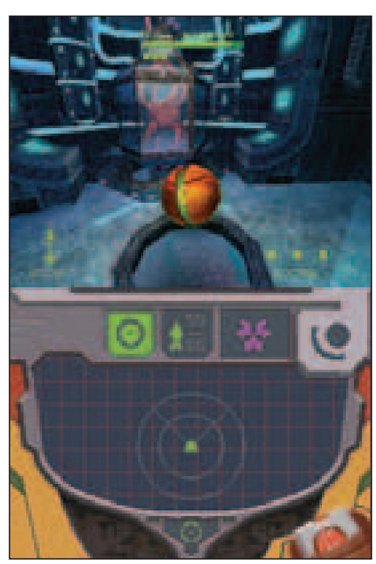
Наше резюме:
Забудем про синглплеер – многопользовательских битв такой глубины и увлекательности на портативных консолях не было и, пожалуй, еще долгое время не будет.



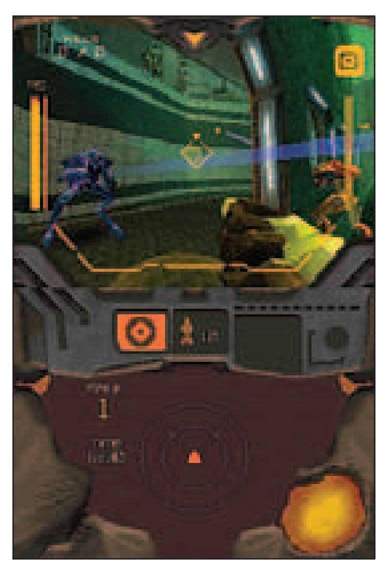
ЧЕМ ВЫШЕ ЗАЛЕЗЕШЬ, ТЕМ УДОБНЕЕ ЗАРАБАТЫВАТЬ ФРАГИ НА ХЕДШОТАХ.



В РЕЖИМЕ ADVENTURE ПОПАДАЮТСЯ И СТОЛЬ ЗНАКОМЫЕ НАМ ЭТАПЫ «ТОЛЬКО ДЛЯ ШАРИКА».



КОГДА САМУС СВОРАЧИВАЕТСЯ В ШАРИК, РОСЧЕРКОМ СТИЛУСА МОЖНО ПРИДАТЬ ЕЙ УСКОРЕНИЕ (BOOST).



ВИД НА БОЙ ГЛАЗАМИ СПАЙРА. С ТАКИМ СКУДНЫМ ИНВЕНТАРЕМ ВСЯ НАДЕЖДА ТОЛЬКО НА ХЕДШОТЫ.

Самус Аран

Оружие: Missile
Альтформа: Morph Ball
Самус Аран знают во всей галактике как опытного и умелого наемника. За ее плечами длинная цепочка успешно завершенных заданий и поверженных противников, многие из которых казались непобедимыми. Самус знакома игрокам по предыдущим играм серии Metroid. Ее альтформа очень верткая и может наносить повреждения как бомбами, так и ускорением. Заряженные ракеты Самус самонаводятся на противников.



Ноксус

Оружие: Judicator
Альтформа: Vhoscythe
Гордая раса Вхозон, к которой относится Ноксус, обитает на задворках галактики. Ноксус избрал для себя путь праведника, вступив в ряды охотников, чтобы нести возмездие многочисленным злодеям.
В руках Ноксуса Judicator приобретает возможность замораживать противников, на несколько секунд передавая их во власть холодного карателя. В альтформе достаточно лишь зажать кнопку атаки – смертоносное лезвие начнет опоясывать круги приличного радиуса вокруг нетороплив\u043eй синей юлы.



Канден

Оружие: Volt Driver
Альтформа: Stinglarva
Канден создавался как идеальный солдат. Во время эксперимента его все еще человеческий мозг не выдержал нейропрограммирования боевых ситуаций и сделал его агрессивным, непредсказуемым и смертельно опасным.
Альтформа Кандена не имеет себе равных в защите. В ней он передвигается очень резво, а оставляемые бомбы автоматически направляются к ближайшему противнику. Заряд из Volt Driver также обладает способностью к самонаведению, а при попадании искажает изображение на экране противника.

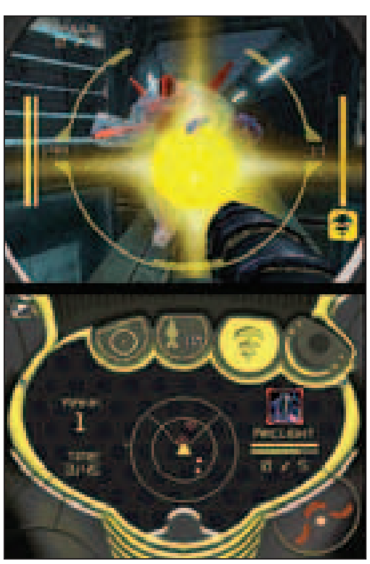


Спайр

Оружие: Magmaul
Альтформа: Dialanche
Спайр считается последним выжившим представителем древней расы диамонтов; его тело состоит из органических соединений кремния. Спайр путешествует по галактике в поисках информации о судьбе своего народа. Камню, которым является Спайр, нипочем жар лавы. Magmaul способен поджечь противника, дезориентировать его. Dialanche, шипастая альтформа Спайра, позволяет кататься по отвесным стенам и нападать внезапно.



ровождается многочисленными высококачественными видеороликами. Саундтрек также достоин всяческих похвал – как оригинальные темы, так и уже знакомые мелодии ласкают слух и великолепно совпадают с настроением, создаваемым игрой. Эффект присутствия обеспечен на все сто.
Однако ж, несмотря на великолепный внешний вид и механику, стоит отметить, что если бы в Hunters наличествовал лишь режим Adventure, она получила бы от силы семь баллов. Виной тому возмутительные огрехи в игровом дизайне, коих напрочь были лишены шедевры от Retro Studios.
Так, в Hunters нет целостного мира, радовавшего нас в обоих Prime. Действие игры разворачивается на четырех никак не связанных между собой объектах одной из солнечных систем Галактики. Беда, впрочем, не ограничивается фрагментарностью игровой вселенной – геймплей также изменился не в лучшую сторону. Каждую из четырех планет предстоит посетить дважды, и все визиты проходят по одной и той же схеме: исследовать местность в поисках трех артефактов, открывающих портал к боссу (раз); сразиться с боссом (два); успеть добежать до своего корабля под тиканье таймера (три). Попробуйте хотя бы прочитать это восемь раз кряду, и ни разу не чертыхнуться сквозь зубы! Боссы – отдельная тема. Помните, насколько великолепными они были в Metroid Prime? Забудьте. Здешние охранники – лишь тени своих предков. Более того – разновидностей боссов в Hunters (не считая финального) всего две штуки – то есть, с каждым придется сразиться по четыре раза! А главный злодей еще и не может похвастать сложностью. Не найдем мы в Hunters и главного мотива к исследованию, присутствующего во всех играх серии – апгрейдов костюма Самус, позволяющих ей достичь новых и новых мест. Morph Ball, Boost Ball, бомбы, ракеты – все это у Самус есть изначально, и никаких новых возможностей ее костюм по ходу игры не приобретает. Охотиться придется разве что за дополнительной энергией, ракетами и амуницией к «альтернативным» видам



ЗАМОРОЗКА НОКСУСА ДЕМОБИЛИЗОВАЛА ПРОТИВНИКА, И КАНДЕН ЭТИМ ПОЛЬЗУЕТСЯ.



ИМПЕРИАЛИСТ – КЛЮЧЕВОЕ ОРУЖИЕ. ОДИН ХЕДШОТ СО ВКЛЮЧЕННЫМ ПРИЦЕЛОМ – И ВРАГА КАК НЕ БЫВАЛО.



САМУС ПО-ПРЕЖНЕМУ УМЕЕТ ПОДПРЫГИВАТЬ НА СОБСТВЕННЫХ БОМБАХ.

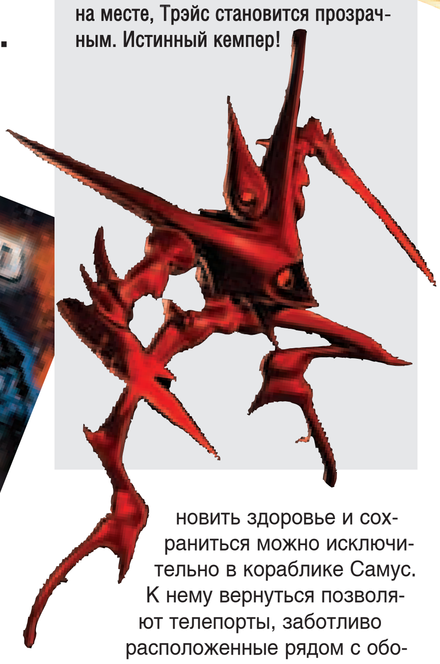


АЛЬТФОРМА КАНДЕНА ОЧЕНЬ УВЕРТЛИВА – ПОПРОБУЙ ПОЙМАЙ!

Мы призываем вас смириться с тем, что синглплеер в Metroid Prime Hunters – лишь бесплатный довесок, небольшая прелюдия к практически идеальному режиму многопользовательской игры.

Трэйс

Оружие: Imperialist
Альтформа: Triskelon
Трэйс родом из Империи крикенов, одной из самых ненавидимых рас во всей галактике. Каждый крикен по достижении определенного возраста традиционно изгоняется из клана для посвящения. Трэйс как раз в таком изгнании, разыскивает подходящие для расширения Империи планеты. Трэйс силен. Атака его альтформы молниеносна и крайне болезненна, но оставляет его открытым для ответного удара. Экипировав снайперское оружие (Империалист) и замерев на месте, Трэйс становится прозрачным. Истинный кемпер!



Уивел

Оружие: Battlehammer
Альтформа: Halfturret
Раньше Уивел был генералом Космических Пиратов, но после битвы с Самус Аран от него остались лишь мозг и позвоночник. Их использовали, чтобы вернуть негодяя к жизни в новом обличье.
Альтформа Уивела может с легкостью запутать неопытного бойца. Обманщик разделяется надвое – верхняя часть туловища остается под управлением игрока, а нижняя превращается в турель, которая сама расстреливает ближайшего противника.



Сайлукс

Оружие: Shock Coil
Альтформа: Lockjaw
Мало что известно об этом таинственном охотнике – кроме его бескрайней ненависти к Галактической Федерации и той, кто так часто ее выручал – Самус Аран.
Альтформа Сайлукса может похвастать отличной скоростью и мощностью раскладываемых мин. А вот Shock Coil – оружие не самое мощное, зато с его помощью Сайлукс высасывает из врагов жизненную энергию, что позволяет подолгу обходиться без аптечек.





НОВАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЗВЕЗДА ДЛЯ NINTENDO DS!

оружия. Оных насчитывается шесть штук – по количеству соперничающих с Самус Охотников (см. врезки), и именно они способны открыть разноцветные двери, полностью заменяющие тут естественные препятствия. Исчезли из Hunters и... пункты сохранения. Отныне полностью восстановить здоровье и сохраниться можно исключительно в кораблике Самус. К нему вернуться позволяют телепорты, заботливо расположенные рядом с обоими босс-порталами – но об удобстве тут говорить в любом случае не приходится.

Наконец, режим Adventure крайне короток – его вполне можно пройти часа за три, и возвращаться к нему смысла нет никакого.

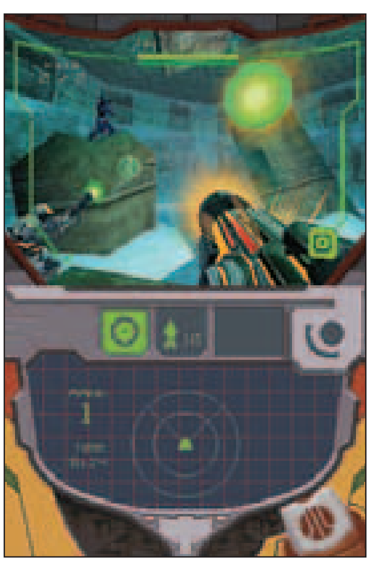
А теперь – внимание! Мы призываем вас смириться с тем, что синглплеер в Metroid Prime Hunters – лишь бесплатный довесок, небольшая прелюдия к практически безупречному режиму многопользовательской игры.

Главное, чем красен мультиплеер MPH, – практически идеальный баланс между семью персонажами, стили игры за которых значительно различаются. Каждый из охотников имеет свое оружие, с которым управляется лучше остальных, и свою альтернативную форму (по аналогии с Morph Ball Самус), наделенную уникальной атакой. И это действительно разнообразит геймплей! В двуногой форме Охотник может позволить себе использовать все виды оружия, зато уязвим для попаданий в голову; альтформа же, управляемая непременно с видом от третьего лица, ограничена лишь одной атакой, но куда более компактна. Многопользовательские баталии разворачиваются на более чем двух с половиной десятках карт самых разных размеров – от довольно маленьких до поистине огромных – но неизменно великолепных своим дизайном.

Типов мультиплеерных битв тоже масса. Battle – стандартный deathmatch. Survival – то же, но с ограниченным числом «жизней» у каждого игрока, то есть, битва не на счет, а на вылет. В режиме Prime Hunter заработавший первый фраг получает статус Prime Hunter, а вместе с ним увеличенную скорость, большую мощь и неуклонно уменьшающееся здоровье, восстановить которое можно, лишь убив следующего противника. В режиме Bounty цель игроков – донести флаг до заданной точки; традиционный же командный CTF ждет нас в режиме Capture. Defender выделяет небольшую зону на карте – если в ней находится лишь один охотник, его таймер пополняется и битва идет за время оккупации заветного пятачка земли (напоминает «Царя горы»?). Наконец, Nodes позволяет захватывать «наделы» (коих здесь несколько) и набирать очки за то время, что они находятся под пятой игрока.

Поддерживается и Download Play – правда, только в режиме Battle, но зато без ограничений на карту и количество охотников! Естественно, предложена и онлайновая игра по Nintendo WFC – причем как со случайными противниками (также только режим Battle), так и с «друзьями» (Friends) и «соперниками» (Rivals), в матчах с которыми вы устанавливаете свои правила и выбираете любые режимы. Более того, в перерывах между битвами вы даже можете переговариваться при помощи голосового чата! Ай да крошка DS!

И, наконец, краткий вывод: MPH не слишком преуспела как Metroid Prime, зато дала жару в роли Hunters. Главное здесь – восхитительный мультиплеер, залогом успеха которого стала неразрывная связь разнообразия и баланса. ■



ОРУЖИЕ УИВЕЛА СЛАВИТСЯ ШИРОКИМ РАДИУСОМ ПОРАЖЕНИЯ.



JUDICATOR ИМЕЕТ ОБЫКНОВЕНИЕ РИКОШЕТИТЬ ОТ СТЕН.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Основанная на классическом фильме 1972 года, The Godfather, эта игра погрузит вас в опасный мир мафии. Создайте своего персонажа и проживите вместе с ним 10 лет – с 1945 по 1955 год – в семье Корлеоне. Вас ждут геймплей в стиле GTA, новая сюжетная линия и озвучка от актеров фильма, включая Марлона Брандо.
The Godfather
Жанр:
$69.99
Action
Описание:
Это онлайновая игра. В нее можно будет играть только по интернету. Игра имеет уникальный одноразовый ключ регистрации, который можно использовать для создания только одного аккаунта доступа, по причине сложности проверки такого ключа игра не подлежит обмену или возврату.
Guild Wars: Factions (EURO)
Жанр:
$69.99
RPIG
Описание:
Безумно красивая, традиционно нелинейная и невероятно реалистичная – The Elder Scrolls IV: Oblivion являет собой эталон для последующих ролевых игр. Более 1000 NPC, каждый с полноценной озвучкой и анимацией, населяют огромный мир Oblivion – они живут своими жизнями 24 часа 7 дней в неделю, едят, спят, работают.
Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition
Жанр:
$99.99
Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

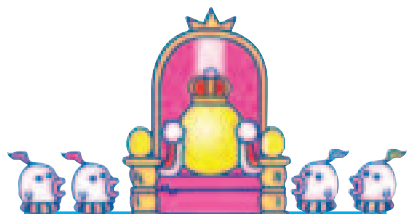
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle/mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Bandai Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.bandaigames.com/games/tama_cs_ds.html

Tamagotchi Connection: Corner Shop

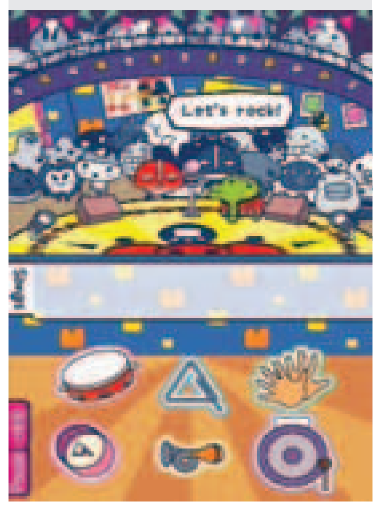
Добротчи пожаловачи в страну тамагочи! Нин-нин!

Открывайте крышку, нажимайте Power. Волшебство перенесет вас в гости к милым маленьким созданиям. Зовутся они «тамагочи», и вы, дорогой читатель, вполне возможно, с ними уже встречались. Помните? Лет 10 назад все дети мира (и некоторые взрослые – тоже) были без ума от чудесных брелоков, внутри которых обитали взаправдашние звери. Это сейчас правят бал Nintendogs, а когда-то все было иначе, и моя соседка по парте чуть не в голос рыдала на семинаре над внезапно скончавшимся от виртуального голода виртуальным созданьем. С тех пор многое изменилось, и столь жестоко разбивать хрупкие девичьи сердца считается неприличным. От былой необходимости заботиться о здоровье подопечного в нынешней игре остался только куцый режим Care: мы можем украшать жилище зверька, кормить его, одевать – но не в этом суть. Вместе с нашим теперь уже партнером-тамагочи предстоит трудиться в сфере бытовых услуг – в цветочном магазине, прачечной, зубном кабинете... Всего в игре 11 вариантов мелкого бизнеса. Ваш коллега принимает посетителей, а вы... работаете. В сущности, при внешней разнице, все занятия похожи. Нижний экран – «рабочая поверхность»: стол, кресло стоматолога, сковорода... Справа – ряд закладок, на них – набор предметов. Вам предстоит выбрать правильные и использовать их в правильном порядке. Где-то нужно будет точно провести узорную линию стилусом (рисуя цветочки на торте), где-то – на скорость перебирать закладки (а блинчики-пончики тем временем подгорают...), иногда достаточно просто проявить фантазию. Игра оценивает, насколько конечный результат соответствует запросу посетителя: скажем, смогли ли вы составить «большой букет красных цветов с ленточкой»; клиенты, в зависимости от ваших успехов, или возвращаются, или нет. После того как вы удачно обслужите несколько гочисограждан, приходит «ключевой клиент». Если он остается доволен обслуживанием, следует обмен дежурными фразами: «Почему бы вам не расширить заведение?» – «А мы бедные, у нас денежек нет...» – и сердобольный тамагочи отстегивает вам стандартную сумму в 5000 gotchi, которая тотчас идет на достройку лишнего этажа над магазином. Так повторяется три раза, а на четвертый появляется сама принцесса Тамако, которая не только дарит нужную сумму, но и жалует магазину королевский флаг и статус придворного поставщика. Ну, и... Не все магазины доступны с первого раза, новые открываются, когда старые достигнут третьего уровня. Промежуточные этажи добавляют в меню Care новые объекты, которыми можно радовать своего друга-тамагочи.
В сущности, если видели один магазинчик – видели их все, но подобные занятия – самое то для долгой ежедневной дороги домой. Встретимся в клубе у Меметчи! ■



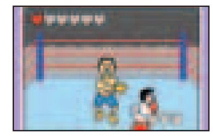
Звукчи музыкчи!

В игре отличная музыка, уж поверьте на слово. Сэмплы безобразно коротки, но очень хороши. Ну а язык тамагочи и по звучанию, и по смыслу отдельных фраз очень подходит для поддержания разговора с излишне назойливыми родственниками и друзьями. Ла-ла-ла, нин-нин!



АЛЬТЕРНАТИВА

СИМПАТИЧНЕЕ, ЧЕМ



WarioWare: Touched!

ХУЖЕ, ЧЕМ



Nintendogs

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» (т. (495) 580-35-23) за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

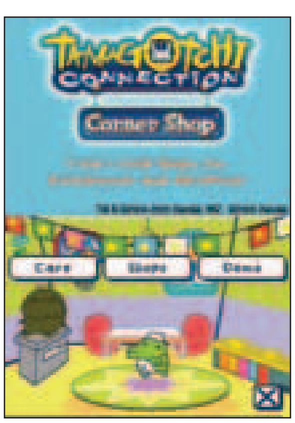
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Новый бантик в коллекцию для девочки, которая собирает бантики и любит меняться с подругами. Впрочем, мальчикам тоже может понравиться.

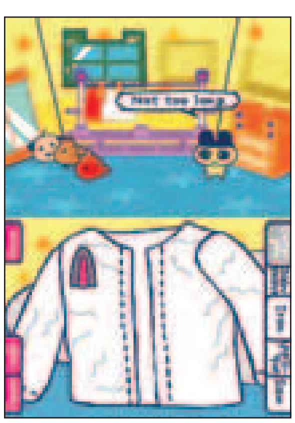
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Цветные каракули графики, отличная музыка, забавные персонажи, почти дюжина вариантов «бизнеса».

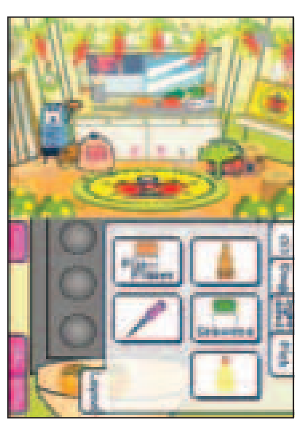
Минусы:
Повторение и еще раз повторение. Четыре уровня по одинадцать вариантов однообразных действий.



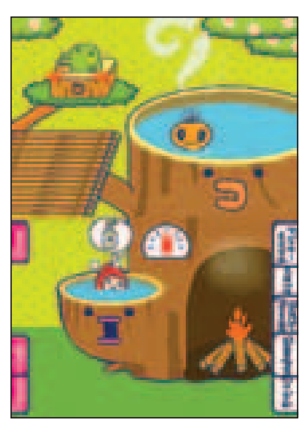
В НАЧАЛЕ НОВОЙ ИГРЫ ВАМ НА ВЫБОР ПРЕДЛАГАЕТСЯ ТРИ ВАРИАНТА ТАМАГОЧИ-КОМПАНЬОНА. ВЫБИРАЙТЕ!



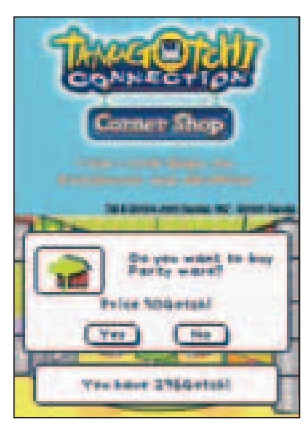
КУПИТЕ СВОЕМУ ТАМАГОЧИ ПОЛО-КОСТЮМ ИЛИ МОДНУЮ ШАПКУ, И ОН БУДЕТ ЩЕГОЛЯТЬ ОБНОВОЙ ВО ВСЕХ МАГАЗИНЧИКАХ, ГДЕ ВЫ ТРУДИТЕСЬ.



ИГРУ ДЕЛАЛИ СОЗДАТЕЛИ СЕРИИ PARAPPA. КАРАКУЛИ-СТИЛЬ ПЕРЕНЕСЕН НА КАРМАННУЮ КОНСОЛЬ БЕЗ УХУДШЕНИЙ.



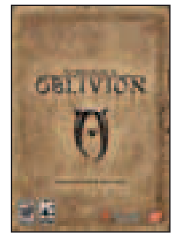
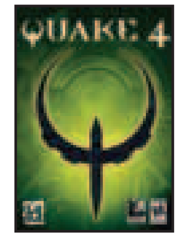
КАКИХ ТОЛЬКО ТАМАГОЧИ НЕ НАПЛОДИЛА БОГАТАЯ ФАНТАЗИЯ СОЗДАТЕЛЕЙ! ЗДЕСЬ ВАМ И КЛУБНИЧКА, И СЕРДЕЧКО, И МИСТЕР ЧЕРЕПАХОПЕДИЯ.

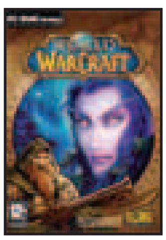
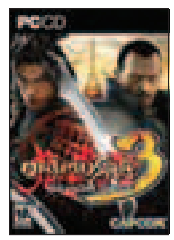
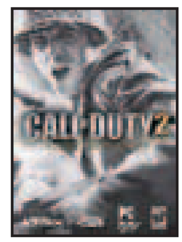
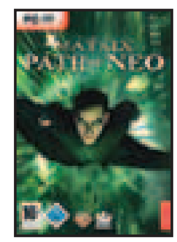


ПОШЛИТЕ ДРУГУ ДЕМО-ВЕРСИЮ ИГРЫ ПО БЕСПРОВОДНОЙ СВЯЗИ И ПОЛУЧИТЕ 1 GOTCHI... ТЬФУ, ДАЖЕ МОРОЖЕНОГО НА ЭТО НЕ КУПИШЬ!

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Auto Assault (Euro)	Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)	F.E.A.R. (Director's Cut Edition)	LotR: Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edtn (EURO)	Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition	Quake 4
$59.99	$65.99	$19.99	$39.99	$99.99	$69.99

					
World of Warcraft (UK Version)	Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)	Sid Meier's Civilization IV	Onimusha 3	Call of Duty 2 Collector's Edition	The Matrix: Path of Neo (EURO)
$59.99	$59.99	$79.99	$59.99	$85.99	$55.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Виталий «ExVirgin» Пчелкин
admin@awnews.ru



Silkroad Online

Любите ли вы караваны, как люблю их я. Нет? Тогда наш караван идет к вам.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Joymax
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Joymax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.silkroadonline.net

Если корейцы не умерят свой пыл на поприще поедания собак и создания онлайновых игр, то вскоре количество братьев наших меньших значительно сократится по сравнению с продукцией MMO-индустрии. Но конвейер конвейером, а настоящие жемчужины все еще встречаются. К таковым можно смело отнести творение компании Joymax под названием Silkroad Online. Что же в этой игре такого сверхъестественного, спросите вы. Да практически ничего, не считая высококачественной проработки всех компонентов игры.

Основа сюжета – вечное противостояние купцов, бандитов и наемников, вышедших на Великий Шелковый Путь. Каждый занят своим делом: торговец пытается провести меж городами богатый караван, охотник гоняется за грабителями, зарабатывая премиальные и репутацию, ну а вор хочет ограбить первого и не попасться на глаза второму. Такой вот симбиоз.

Дом начинается с прихожей, а RPG с создания нашего «второго я». Раздел создания персонажа вполне стандартен. Раса пока одна – азиаты, хотя в ближайших дополнениях должны появиться европейцы и арабы (видимо, политкорректность добралась и до юго-востока Азии). Определяемся с именем, выбираем пол, внешний вид, рост и даже тембр голоса. Берем стартовую броню и оружие, и приступаем к активной деятельности.

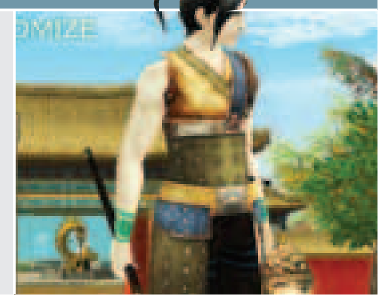
Мы начинаем игру на площади одного из многочисленных городов, которые имеют далеко не последнее значение. Во-первых, здесь живут NPC с практически неиссякаемым потоком квестов. Во-вторых, всевозможные магазины, где можно приобрести буквально все, от доспехов до восстанавливающих напитков. В-третьих, между городами проложены торговые пути, по которым снуют десятки караванов. Ну и, конечно, рынки, расположенные прямиком на центральных площадях. Именно там игроки продают и покупают оружие, ценные свитки, магические амулеты. Интерфейс прост и понятен каждому, кто играл в незабвенную Diablo. Есть даже знакомые бутылочки красного и синего цвета. Впрочем, и тот, кто не слышал о такой игре, разберется в игровом процессе в считанные минуты.

За воротами города – раздолье для манчкинов. Сотня разномастных тварей поджидает нас по всей карте только с одним намерением – испепелить, убить, уничтожить. Хотя ничто не мешает дать им достойный отпор. Тем более что персонажу это пойдет только на пользу. Заработанный на убийстве монстров опыт распределяется между уровнем героя и очками умений.

От уровня персонажа зависит, какой вид брони или оружия будет ему доступен. Система умений делится на две разноплановые группы: оружейную и магическую. Первая включает три типа: мечи/клинки, копья/алебарды и боевые луки. И неслучайно почти все оружие делится на два вида. Тот же меч наносит больше магического урона, чем физического, а вот клинок действует с точ-

Как вы яхту назовете...

Выбирая облик персонажа, стоит обратить внимание на комментарии, подсказывающие нам, с какой целью этот человек вышел на Шелковый Путь. Среди персонажей есть такие фигуры, как чиновник, отказавшийся брать взятки, актер, собирающий деньги на свой театр, сын предателя, вдова, ищущая нового мужа и даже… проститутка.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Стильная игра, заманивающая в свои сети красивой графикой и полным отсутствием абонентской платы.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Монстры и персонажи в «восточном» стиле, оригинальный PvP, большой выбор квестов, возможность сменить профессию в любой момент.

Минусы:
Нехватка задач для серьезных гильдий со временем дает о себе знать, всего три города. Зачастую невозможно соединиться с сервером.



РАЗБОЙНИК ВЫГЛЯДЯТ НАИБОЛЕЕ ЭКЗОТИЧНО.



КАРАВАН САМЫХ СКРОМНЫХ РАЗМЕРОВ.



МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫЗЫВАЮТ В ПАМЯТИ ФИЛЬМЫ «МИФ» И «ВОИН».

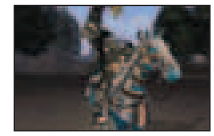
АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Lineage II

ХУЖЕ, ЧЕМ



Dark Age of Camelot

Клиент всегда прав

С каждым новым дополнением девелоперы Joymax идут навстречу игрокам. Сначала они ввели в действие систему автоматического поиска партии, а не так давно и автоматическое использование напитков для восстановления хит-поинтов и маны. Надеемся, что до узаконивания ботов дело не дойдет.

Для смены профессии достаточно снять один значок и нацепить другой. Удобно, не правда ли?



ностью до наоборот. Во второй группе разместились четыре школы волшебства: Cold, Lightning, Fire и Force. Все они, за исключением Force, напрямую влияют как на количество хит-поинтов, так и на получаемый урон. Последний раздел – это лечебная магия. Хотя чистых целителей в Silkroad не наблюдается, но умение воскресить погибшего или подлечить товарища во время боя ценится весьма высоко. Кстати, гибель чара – довольно неприятная штука. Кроме потери 2% опыта, можно лишиться одной из ценных вещей. Зато есть возможность воскреснуть прямо на месте гибели, если проходящий мимо игрок осчастливит нас, применив заклинание воскрешения. В противном случае вы появитесь в городе.

Монстры – это хорошо, но обеспечивать персонажа достойными доспехами и оружием весьма накладно. Поэтому, начиная с двадцатого уровня, игрок вправе выбрать одну из трех профессий: торговец, охотник или грабитель. Приятно, что можно одновременно прокачивать две специальности, вроде торговца-охотника или торговца-вора, благо игра это позволяет. Кстати, разработчики и здесь пошли своим путем. Знак профессии приобретается в соответствующей гильдии. Следовательно, для смены специальности достаточно снять один символ и нацепить другой. Удобно, не правда ли?

Дабы игрок не заскучал в одиночестве, разработчики Joymax создали несколько вариантов групп. Одна из них – партия, дающая бонус к зарабатываемому опыту. Более продвинутая форма – гильдия. С каждым уровнем ее члены получают дополнительные возможности, вроде внутреннего чата, общего банка, клановых квестов и многого другого. Для совместных рейдов позволяется заключать союзы, объединяющие до восьми гильдий.

Интересно решена задача по созданию тренировочной арены. Вместо специальных мест для разборок разработчики раздали игрокам разноцветные шарфики. Каждый из пяти цветов символизирует принадлежность персонажа к одной из армий,



КОМБО В ДЕЙСТВИИ.



– НЕ СПЕШИТЕ, ВСЕХ ОБСЛУЖУ.



Убить бота

В Silkroad, в отличие от игр Blizzard, кроме регулярных банов злостных ботоводов, есть одна интересная штука под названием protector. Любой игрок может приобрести эту мину и нацепить на тех монстров, в районе которых качается подозрительный чар. Персонаж, атакующий такого NPC, гарантированно умирает.

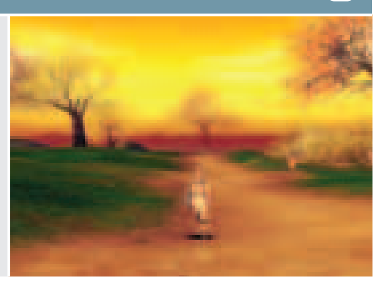


ЭТО НЕ ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ, А РЕЗУЛЬТАТ СПЕЦАТАКИ.



Вехи истории

Если уж стремиться к оригинальности, то во всем. Так думали разработчики игры, когда решили присвоить серверам названия исторических городов. К примеру, уже появились Вавилон (Babel), Афины (Athens), Троя (Troy) и Венеция (Venice). Увидим ли мы в списке древние центры Руси, покажет ближайшее будущее.



PK не запрещен, но и штраф за бессмысленное убийство другого игрока очень жесток.



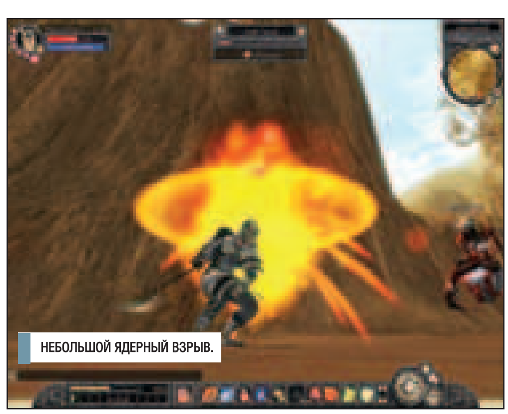
пытающихся захватить в свое единоличное владение весь Шелковый Путь. Убийство игрока с иным цветом не наказывается, и гибель от руки врага не карается штрафом. А вот нападение на простых игроков настолько чревато последствиями, что персонажи с красным ником – настоящая музейная редкость. Преступившие черту теряют возможность пользоваться любыми средствами передвижения, появление в черте города негативно сказывается на их состоянии здоровья. Что касается потери опыта, то смерть в этом случае карается чуть ли не в десять раз жестче, чем обычно. Да и желающих размяться на таком «избранном» всегда столько, что приходится вставать в очередь.

Хочется прояснить еще кое-что. Многие не верят, что в игре отсутствует абонентская плата. Но это действительно так. Более того, по словам разработчиков, Silkroad будет бесплатной всегда. С другой стороны, понятно, что каким-то образом вложенные деньги надо отбивать. Именно с этой целью была введена система Item Mall, по сути являющаяся магазином по продаже различных игровых радостей за реальные деньги. К примеру, свитки, дающие на время значительное увеличение урона или повышенную скорость перемещения. Можно приобрести и ручное животное, вроде обезьянки, благодаря ней вы сможете не отвлекаться на собирание трофеев. А в скором времени ожидается появление волка, который сможет атаковать указанную вами цель.

Безусловно, без нареканий не обойтись. Например, несмотря на семь европейских серверов (на момент написания статьи) остается проблема попадания в игру в часы пик. Но все это с лихвой перекрывается необычным сеттингом и оригинальными особенностями, заставляющими надолго приклеиться к монитору. Так что если вас не пугает все новое и неизведанное, то добро пожаловать на Шелковый Путь. ■



– НА КОЛЕНИ, СМЕРД!



НЕБОЛЬШОЙ ЯДЕРНЫЙ ВЗРЫВ.





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	GameArts / Japan Art Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.ubisoft.com

Lunar: Dragon Song

**Поклонники японских RPG очень ждали новую часть Lunar...
Уж лучше бы разработчики сделали еще один римейк Lunar: Silver Star!**

Lunar: Dragon Song – предыстория Lunar: Silver Star и первая по-настоящему новая часть сериала за много лет. Увы, но участие студии GameArts в проекте ограничилось дизайном персонажей. Все остальное – начиная с сюжета и заканчивая системой боя – в игре безнадежно испорчено попытками разработчиков-новичков проявить оригинальность. Желая сделать RPG пригодной для портативной консоли, они дико упростили геймплей и сюжет и превратили Lunar в кастрированную MMORPG.

Во время сражений геймер может выбирать между пунктами «атаковать», «применить магию» и так далее, но ему не позволено определять, кого именно ударит герой! Это решается случайным образом. Традиционная для сериала Lunar автобитва в таких условиях незаменима – с обычными монстрами вручную драться нет смысла. Проще поручить сражение AI, положить консоль на колени и посвятить несколько минут общению с друзьями. С боссами – другое дело, там приходится часто лечиться и применять карты, временно улучшающие характеристики. К слову, карты эти – единственное разумное нововведение. Они выпадают из монстров и являются своеобразной альтернативой магии (впрочем, заклинания и мана в игре тоже есть) . Каждую карту применяют ограниченное число раз (около 10), после чего она исчезает и нужно добывать ее заново.

В Lunar: Dragon Song герой, как принято везде, может передвигаться пешком, а может и бегом. Но во втором случае у него постоянно отнимается HP! Я бы понимал, если бы это касалось локаций с монстрами, но штраф за бег сохраняется и в городе, и внутри зданий. Такое решение объясняется просто. Деньги в Lunar невозможно заработать, банально изничтожая монстров. Нужно выполнять задания, большая часть из которых подразумевает путешествия из города в город. Если передвигаться бегом, можно делать это в два раза быстрее. Дескать, нужно было как-то сбалансировать геймплей. Но не так же!

Побеждая монстров, невозможно получать одновременно опыт и деньги. Во-первых, из монстров, помимо карт, вываливается лишь набор бесполезных предметов («перо птицы», «ржавый чайник» – в таком духе). Лут, в терминологии MMORPG.

Его продают за бесценок в магазине или используют для выполнения квестов. Во-вторых, ходить по локациям с монстрами можно в двух режимах. Отличаются они тем, что в одном за победу начисляется экспа, во втором – выдается лут.

Думаю, хватит. Lunar: Dragon Song – это бесконечная беготня из города в город, охота на монстров и выполнение случайно генерируемых квестов в духе «хочу три чайника, саблю и восемь дохлых гусениц». Время от времени сюжет продвигается вперед, но о нем без слез говорить нельзя. ■

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Симпатичная спрайтовая графика, красивые иллюстрации, удачный дизайн локаций.



Минусы:
Излишне упрощенный и плохо сбалансированный геймплей, слабый сюжет.

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» (т. (495) 580-35-23) за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★☆☆☆☆☆☆ **4.5**

Наше резюме:
Одна из самых скучных японских RPG в истории, неудачная попытка внести что-то новое в каноны жанра.

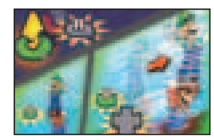
АЛЬТЕРНАТИВА

КУДА ХУЖЕ, ЧЕМ



Golden Sun (GBA)

НЕ ПОХОЖА НА



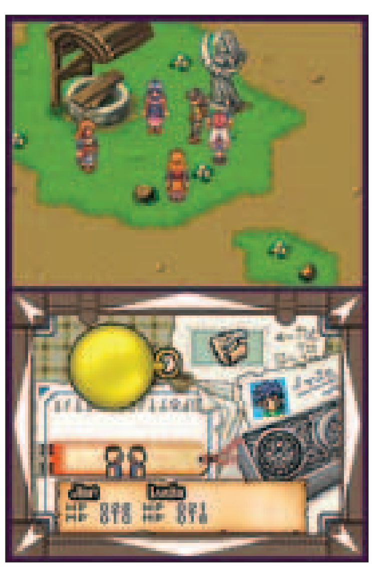
Mario & Luigi: Partners in Time

Хорошее

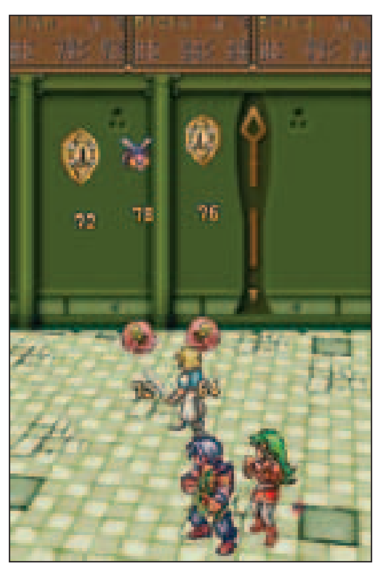
Дизайном персонажей занимался Тосиюки Кубока из GameArts, поэтому визуально Lunar: Dragon Song очень привлекательна для поклонников японских RPG. Бесконечный набор квестов и возможность обмениваться предметами с друзьями делают ее более «долгоиграющей». Например, она мне здорово помогла скоротать время в 13-часовом перелете из Москвы в Лос-Анджелес.



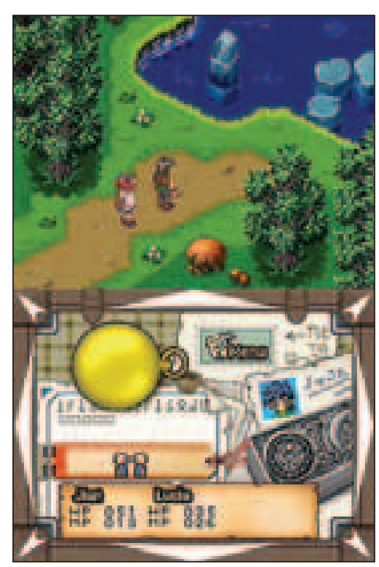
ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ – ЧУТЬ ЛИ НЕ ГЛАВНОЕ, ЧТО СВЯЗЫВАЕТ ИГРУ С СЕРИАЛОМ LUNAR.



ВОССТАНАВЛИВАТЬ HP (ЖИЗНЕННАЯ СИЛА) И MP (МАНА) МОЖНО У СТАТУЙ БОГИНИ АЛЬФИНЫ.



В БОЯХ ИГРА НЕМНОГО НАПОМИНАЕТ GOLDEN SUN. НО РЕАЛИЗОВАНЫ ОНИ ПРОСТО УЖАСНО.



НИЖНИЙ ЭКРАН ОТВОДИТСЯ ПОД СПРАВОЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ И МЕНЮ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, Xbox360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
РАЗРАБОТЧИК:	IO Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P-4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.hitmanbloodmoney.com/

Hitman: Blood Money

Лысый убивец наконец-то решил отложить вендетту и туманные воспоминания. Теперь он снова на кровавой работе, за которую расплачиваются кровавыми деньгами.

Очень часто получается, что единожды отыскав прибыльную игровую идею, издатели и разработчики высасывают ее до последнего доллара. А потом еще подряжают сторонние команды выпустить на радость заскучавшим поклонникам пару дополнений. Как правило, эталоном новоявленного сериала так и остается первая часть. Отличным примером этому могут послужить и игры про киллера со штрихкодом на затылке. Первая часть, Hitman: Codename 47, громыхнула шесть лет назад так, что фанаты до сих пор обсуждают старые «заказы» исключительно со священным трепетом в голосе.
А вот продолжения от тех же самых авторов вдруг растеряли все мрачное обаяние и необъяснимую притягательность. Да, в Hitman 2: Silent Assassin картинка стала гораздо красивее и задания получились разнообразнее. Но вся манящая таинственность жизни киллера улетучилась в неизвестном направлении. На смену истории клона, зарабатывающего себе на разноцветную икру убийствами, пришел вполне обыкновенный сюжет про месть за убитого друга-священника. Совсем короткая Hitman: Contracts, в лучшем случае, тянула на римейк первой части с небольшой добавкой новых миссий. И от Blood Money – с такими-то предшественниками – ничего хорошего я лично не ждал. Но получилось все иначе.

СЛУЖБА ПО КОНТРАКТУ

Сорок Седьмой, как и в старые добрые времена, за свои неоценимые услуги получает деньги. Чем аккуратнее вы загнали пулю в голову зазевавшемуся охраннику, тем выше ваш гонорар. Если хотите стать миллионером, то к оружию (обязательно дополненному глушителем!) прикладывайтесь только в самых крайних случаях. Инструментами настоящего профессионала по-прежнему считаются струна от фортепиано и шприц со смертельной начинкой. А если же вы выбрали тропинку к победе с горами трупов, реками крови и десятком пустых обойм от M-16, то готовьтесь к самым невероятным препятствиям в новом задании. Проще говоря, если набузили в одной миссии, то в следующей даже прохожие на вас будут дико озираться. Охранники и подавно в одно мгновение признают в вас коварного убийцу. Чтобы замести следы своего шумного пребывания, перед заключением нового контракта пользуйтесь услугами так называемых «чистильщиков», которые устранят все ваши улики. Из кассы берут они немало, но будущий успех и безопасность дороже. Если хотите устроить самое тихое и незаметное убийство, то следует отстегнуть еще немного наличных на подсказки по прохождению. Ну и, конечно же, перед выходом на дело всех ждет священный ритуал покупки оружия. В местном арсенале – порядка двух десятков стволов. Но практически на каждый из них вешается примерно по десять улучшений, начиная от банального глушителя и заканчивая бесшумными пулями. Волей-неволей привязываешься к родному оружию, и раскидываться пистолетами стоимостью не в одну сотню (!) долларов как-то не хочется.



КАК ВСЕГДА, ЭЛЕГАНТНЫЙ И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЙ.

ВЕРДИКТ

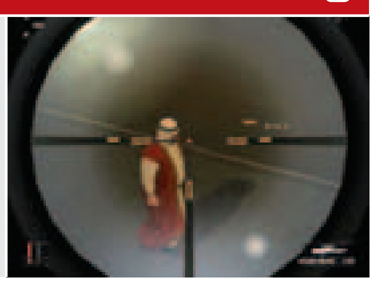
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
После не самых удачных второй и третьей частей, от «Кровавых денег» ждали окончательного упадка сериала. К счастью, обошлось.

Но, как уже было сказано, чтобы пройти игру «чисто», вряд ли кому-то понадобится больше, чем стандартная экипировка и пистолет с глушителем. Тем не менее, денег в Hitman: Blood Money много никогда не бывает.

Каким видит мир киллер?

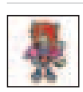
В Hitman: Blood Money есть возможность переключиться на вид от первого лица. Из-за этого, правда, пропадает из поля зрения убийца в элегантном черном костюме, зато стрелять становится гораздо удобнее. Да и модели оружия выглядят при ближайшем рассмотрении очень даже прилично.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Замечательные уровни, новые способы убийства – «несчастные случаи», необычные «заказы», вернулись гонорары за выполнение заданий.



Минусы:
Нечеловечески сложная система сохранений, слабый искусственный интеллект, ошибки в поведении персонажей.



В ЭТОМ ПОИСТИНЕ ДЬЯВОЛЬСКОМ МЕСТЕЧКЕ ГАНГСТЕРЫ СХОДЯТ С УМА И НАЧИНАЮТ ИСТЯЗАТЬ ЗАЛОЖНИКОВ.



И КЕМ ЖЕ ТОЛЬКО НЕ ПРИХОДИТСЯ НАРЯЖАТЬСЯ...



НА СВОИ ПОХОРОНЫ СТОИТ ПРИХОДИТЬ ТОЛЬКО С ПАРОЙ ПИСТОЛЕТОВ И В РОСКОШНОМ БЕЛОМ КОСТЮМЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Hitman: Codename 47

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Hitman 2: Silent Assassin

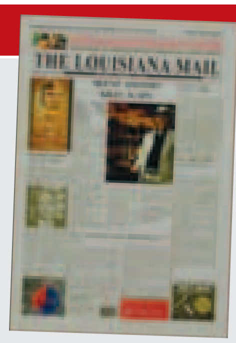
Самый циничный способ убийства.

Умение незаметно задушить врага и спрятать тело, конечно же, в игре очень ценится. Но появилась куда более элегантная и одновременно циничная возможность убийства – «несчастные случаи». Тихонько подтолкните охранника перед лестницей, и тот обязательно свернет себе шею. А в вашу сторону при этом даже не посмотрят.

Помимо засветившегося на ранних скриншотах загородного дома в Альпах, будут запруженные толпой карнавалы, калифорнийские пригороды и даже церковь с похоронами главного героя.

На первых полосах газет

Стиль прохождения игры влияет не только на лицевой счет Сорок седьмого. После каждого выполненного задания игра показывает первую полосу газеты, на которой подробно описывается смерть вашего «клиента». Валили охрану налево и направо – ждите фотографии с раскиданными трупами и эмоциональную статью. А если вели себя более профессионально, то все обойдется небольшим рассказом о несчастном случае.



THE LOUISIANA MAIL

ВОКРУГ СВЕТА С ПИСТОЛЕТОМ

Напомним, что сюжета как такового в первой части «Хитмана» не было. Да и публика особо не торопилась познать душевные переживания идеальной машины для убийства. В «Кровавых деньгах» история все же имеется, но она далека от незамысловатой байки об убитом священнике из Silent Assassin. Здесь судьба Лысого затрагивается как бы невзначай и подается в виде воспоминаний другого персонажа. Наверное, поэтому отторжения сюжет и не вызывает.

Сами же миссии подобрались достаточно разнообразные и запоминающиеся. Помимо засветившегося на ранних скриншотах загородного дома в Альпах, будут запруженные толпой карнавалы, калифорнийские пригороды и даже церковь с похоронами главного героя. Стоит отдать должное художникам и дизайнерам из IO: все остановки Сорок седьмого прорисованы до мелочей. В туалете часть кафеля кем-то выбита, на полу в театре разбросаны куски скульптур и никому не нужные декорации. Все это не так важно, когда составляешь план проникновения в особняк будущей жертвы. Но благодаря мелочам, картинка становится больше похожа на настоящее закулисье театра,



В СЕМ СКРОМНОМ ПОДВАЛЬЧИКЕ И КОРОТАЕТ ВЕЧЕРА НАШ ГЕРОЙ.



В ТАКИЕ МОМЕНТЫ ИГРА НАЧИНАЕТ ОЧЕНЬ ЗАМЕТНО ТОРМОЗИТЬ.

И снова с нами Джеспер

За музыкальное сопровождение в Blood Money снова отвечал композитор Джеспер Кид (Jesper Kyd), написавший саундтрек для всех предыдущих частей. Но при работе над четвертым «Хитманом» в его распоряжении был симфонический оркестр Будапешта. Как вы понимаете, получившаяся музыка годится не только для создания фона в игре.





ЕЩЕ ОДИН СПОСОБ УБЕРЕЧЬСЯ ОТ ПУЛЬ – ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВРАГА В КАЧЕСТВЕ «ЖИВОГО ЩИТА».

Три икса вместо штрихкода?

По правде говоря, типаж угрюмого лысого убийцы всегда просился на большой экран. И с нахлынувшей волной второсортных фильмов-поделок по мотивам игр от Уве Болла (Uwe Boll) очередь наконец-то дошла и до Хитмана. Ходили даже слухи, что этот самый Уве не прочь отгрохать кино про похождения Сорок седьмого. Но проект вовремя прибрал к рукам другой лысый герой боевика – Вин Дизель (Vin Diesel). Теперь он выступает в качестве исполнительного продюсера и… играет главную роль! До сих пор не утихают споры о том, подходит ли Вин под образ невозмутимого смертоносного убийцы. Лично нам кажется, что экс-агент xXx с работой справится. Он уже не раз доказал свой профессионализм, сыграв и драматические, и даже комедийные роли.



старый сортир или неухоженный садик перед домом. Даже на таком графическом движке, как Glacier 3.0, Hitman: Blood Money выглядит очень симпатичным, пускай и мрачноватым, экшном. Но, несмотря на все старания художников, жертвы умирают в совершенно неестественных позах, а их тела так и норовят провалиться сквозь землю и застрять в полу. А если всадить в пузо врагу заряд из дробовика, то несчастный обязательно пролетит кубарем пару метров и застрянет головой в стенке.

SAVE OUR SAVEGAMES

Но все титанические труды художников, отлично сбалансированную «денежную систему» и интересные задания с легкостью может убить новая система сохранений. «Спасать» игру вы, как и раньше, можете в любое время. Но стоит только игроку выйти в меню, как все его достижения попросту исчезают. И тогда придется начинать уровень сначала. Сохраниться в середине задания и оставить убийство босса «на потом» теперь нельзя. Удачное прохождение игры зависит от вашей усидчивости: сможете ли вы за один присест выполнить контракт? Множество ошибок, особенно связанных с поведением искусственного интеллекта, и вовсе не сосчитать. Иногда враг появляется в только что проверенной комнате как будто из воздуха. Или увидит сквозь каменные стены, что вы задушили его товарища, ворвется внутрь и изрешетит опешившего киллера.

Но игра, несмотря на все это, удалась. Прохождение миссий, конечно, волнует уже не так, как шесть лет назад. Но поиски решений по-прежнему заставляют работать фантазию на всю катушку. ■



«КАЖЕТСЯ, Я ПЕРЕСТРЕЛЯЛ ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК…»



НЕУЖЕЛИ ВЫ ПОВЕРИТЕ СЛЕСАРЮ С ТАКИМ ЛИЦОМ?

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
РАЗРАБОТЧИК:	White Birds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.paradise-game.com

Paradise

Один в поле не воин, даже если он – Бенуа Сокаль.

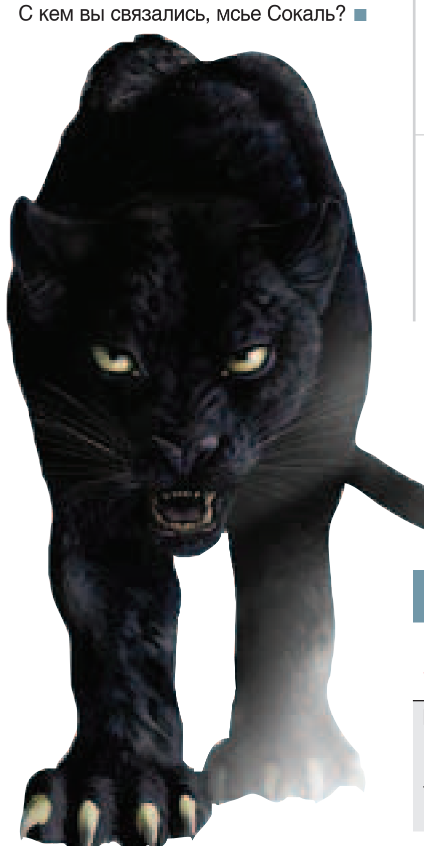
Кажется, мне достался неблагодарный труд. Придется разочаровывать армию поклонников, для которых надпись на обложке «Бенуа Сокаль представляет» равноценна знаку качества или высшей пробе на ювелирном изделии. Увы, дорогие читатели, Paradise – лучшее подтверждение известной истины о том, что короля играет свита. И если Microids справлялась со своей ролью на «отлично», то White Birds, созданная специально для ювелирной огранки историй знаменитого бельгийца, доверия не оправдала.

ПОЛЕТ ФАНТАЗИИ

Мсье Сокаль, художник-комиксист и большой выдумщик, вслед за альтернативной Россией из дилогии Syberia придумал альтернативную Африку, королевство Мауранию и историю о девушке, попавшей в авиакатастрофу над черным континентом. Незнакомка, не помнящая даже своего имени, каким-то образом связана с черным леопардом, охраняющим гарем мауранского принца. Из такой вот завязки автор выжал несколько графических новелл, дополняющих игру, десяток самобытных образцов флоры и фауны и дюжину примитивных характеров персонажей. Дальше началась работа студии.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Формально Paradise – игра-приключение в духе Syberia, где трехмерная героиня путешествует в статичных декорациях. Фактически – набор аморфных элементов, плохо связанных между собой. Анимация, диалоги, головоломки – все, кажется, делалось «для галочки».
Музыка состоит из нескольких коротких, быстро надоедающих отрывков. К тому же с «восточным колоритом», мягко говоря, переборщили. Художники и аниматоры работали спустя рукава. Все, что можно было сделать мутным и невнятным, – было сделано. Разрешение – архаичное, фоны почти мертвы, несмотря на вяло журчащую воду, дым и горные виды в локациях, занимающих больше одного экрана.
Героиня постоянно оказывается не в том месте, куда ее посылает игрок, а там, куда приведет чудовищный pathfinding. Мы зовем ее налево, а она идет направо. Точки перехода между экранами очень трудно найти. Логику событий обнаружить еще сложнее.
Почти в самом начале игры нам придется прикидываться любимой женой принца, а для этого надо будет обкормить одалиску пирожными, чтобы та захотела… в баню! И это только начало крепчающего маразма. Аборигены-отшельники, как заправские светские сплетники, раскроют девушке тайну ее происхождения, а пресловутая пантера, то есть, простите, леопард, будет то и дело убегать от героини и возвращаться к ней, заменяя своими выходками глубокий сюжет и продлевая геймплей.
Не игра, а ушат холодной воды для людей, ожидавших грандиозного приключения «следующего поколения», о котором говорили на КРИ. С кем вы связались, мсье Сокаль? ■



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Alida

ХУЖЕ, ЧЕМ



Syberia 2

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Рисунки Б. Сокаля, звери, рожденные его воображением. Одна складная «газелина» чего стоит!

Минусы:
Графика низкого разрешения, вялая анимация, ошибки в скриптах, скучные диалоги, глупые головоломки и затянутый сюжет.

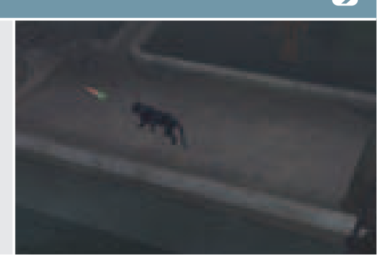
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Все, кроме идей господина Сокаля, оказалось малосъедобным, как пирожные для растолстевших наложниц.

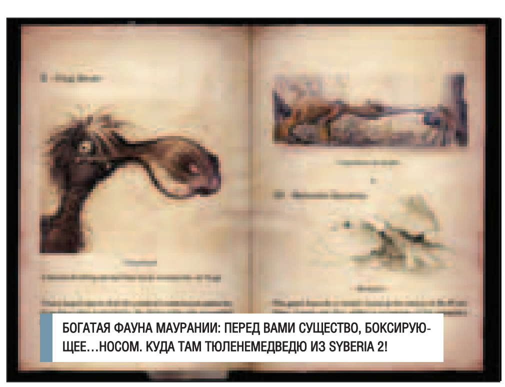
Леопард без пятен

В режиме «ночь леопарда» игроку дают порулить кошкой, слоняющейся среди трехмерных задников, которые днем были плоскими. Дикий зверь курсора слушается плохо, но не хуже вечно идущей не туда героини. И почему всю игру нельзя было сделать трехмерной?





К СОЖАЛЕНИЮ, КРАСИВЫЕ ЛУЧИ СВЕТА В ИГРЕ ТАК ЖЕ НЕПОДВИЖНЫ, КАК И НА СКРИНШОТЕ.I



БОГАТАЯ ФАУНА МАУРАНИИ: ПЕРЕД ВАМИ СУЩЕСТВО, БОКСИРУЮЩЕЕ…НОСОМ. КУДА ТАМ ТЮЛЕНЕМЕДВЕДЮ ИЗ SYBERIA 2!



ДОЛГО ПРИДЕТСЯ ИГРОКУ ПРОРЫВАТЬСЯ СКВОЗЬ ДЕБРИ ГЕЙМПЛЕЯ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК ЭТО ГЕРОИНЮ ЗАНЕСЛО В ТАКУЮ ДЫРУ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ЛИГА ХАОСА: КРОВАВЫЙ СПОРТ



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Chaos League: Sudden Death
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** sports
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 6

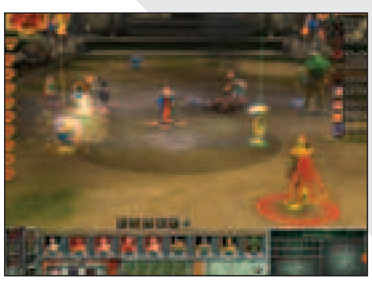
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ **ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/ru/games/suddendeath

■ **РЕЗЮМЕ:**

Продолжение необычного симулятора жестокой спортивной игры – еще кровавее и с большим простором для тактики.





О чем вы думаете, когда смотрите очередной матч? Переломать защитникам ноги, дать в глаз судье и запустить молнией во вратаря... Пожалуйста! А еще подкупить арбитра, накачаться допингом и устроить кровавую баню. Легко! Не слишком заумный американский футбол скрестили с безбашенным мордобоем. Тролли, эльфы и исчадия ада швыряют через все поле мяч и друг друга. Хотя это дополнение привнесло и немного тактики. Построения, покупка игроков и прочий труд менеджера позволит выиграть и честным путем. Только зачем? Если можно окропить поле красненьким! Омрачают веселье лишь местами заунывные комментарии. В обзорной версии перевод был гораздо задорнее, хотя и слегка нецензурен. Американские шутки слишком много теряют в отечественном изложении. ■

CONFLICT: ТЕРРОРИЗМ



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Conflict: Global Terror
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** FPS
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCi Entertainment Group
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pivotal Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 4

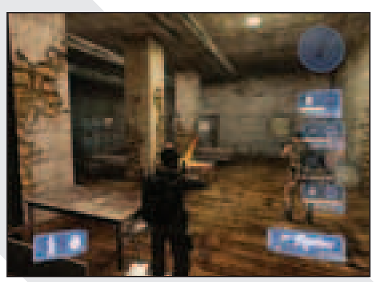
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/conflict_gs

■ **РЕЗЮМЕ:**

Банальный командный шутер на несколько вечеров. Приятная графика и полное отсутствие тактики.





Мочить террористов становится модным до отвращения. В качестве очередного «сортира» – южноамериканские джунгли. В роли вселенского зла – все те же бородатые дядьки с «Калашниковыми» и нулевым интеллектом. Ничего, трое наших напарников сами с усами – лезут под трассеры, бьются лбом в стену и иногда забывают стрелять. Управлять ими можно, но слишком уж сложно. Нажми-ка десять клавиш под шквальным огнем. Зато вселяться в их шкуру гораздо приятнее. Снайпер, разведчик и амбал с пулеметом – все профессии нужны, помните? Хотя любую пушку можно поднять с земли и превратиться хоть в Рембо, хоть в Василия Зайцева. Да и обстановка располагает. Красивые пейзажи, добротные спецэффекты и падающие штабелями враги – что еще нужно морпеху для счастья? ■

КРИСТАЛИКС



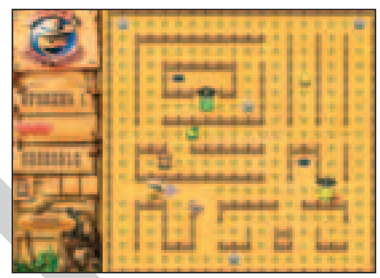
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Crystalix
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** logic
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» / Alawar
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gulny Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

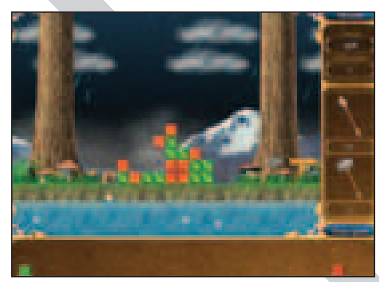
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

■ **ОНЛАЙН:** http://www.alawar.ru/games/crystalix

■ **РЕЗЮМЕ:**

Кот в мешке. Точнее, пять маленьких котят в огромной коробке – несколько маленьких мини-игр на целом диске.





Чем незамысловатее игра, тем сложнее сделать ее интересной. Шикарную графику и прочий хай-тек заменит только взаправду неплохая идея. На самом деле авторы лишь здорово переделали тетрис, но могут похвастаться результатом. Он украсит мобильник или карманный ПК, хотя на компьютере смотрится странно. Тем более сей продукт можно спокойно скачать в Интернете, не опасаясь за трафик. В качестве извинений за подобную шутку издатели осчастливили нас еще четырьмя безделушками. Которые... Правильно, оказываются и того меньше. Хотя старина «Пакман» в ковбойской шляпе и выдавит из вас ностальгическую слезу, а системные требования на коробке с диском – безудержную истерическую. Видимо, у разработчиков свое понимание «умных игр». ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Что такое цикута?

1. Ядовитое растение
2. Огромное насекомое
3. Японское имя

2. В скорой помощи не работают:

1. Парамедики
2. Просто медики
3. Полумедики

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 12/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 08 (206) – Питрук Павел (Приморский край).
Правильные ответы – Б (голубой агавы) и А (сэр).

СКОРАЯ ПОМОЩЬ 3



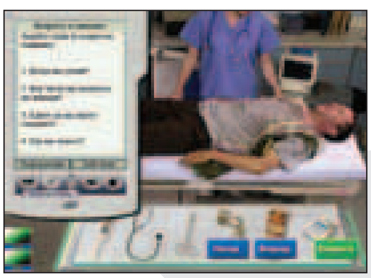
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Emergency Room 3
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Legacy Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Legacy Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 256 МГц, 32 Мбайт RAM, видеокарта 2 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Интерактивное пособие для юных докторов с железными нервами. Назвать это игрой не поворачивается язык.





Вы боитесь крови? Живописно брызгающей на белый халат крови? Тогда не ходите дальше стартового меню. За ним вас поджидает армия избитых бабушек, умирающих полицейских и буйных маньяков. И никаких веселых картинок – достоверные ссадины, пулевые отверстия и бьющееся под скальпелем сердце. Кажется, что вот-вот из колонок потянет эфиром, а очередной пациент умрет на руках. К счастью, заботливая сестра тут же заметит, что не стоит тыкать палочкой в глаз и наматывать на ноги стетоскоп. Да и больные живописно кричат в ответ на всякие надругательства. К тому же вездесущие подсказки превращают игру в учебник по медицине. Но как бы тщательно он ни был написан и качественно переведен, едва ли кто-то захочет отдыхать, разглядывая изуродованные тела... ■

КРЫЛАТЫЙ ОХОТНИК



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Yager
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

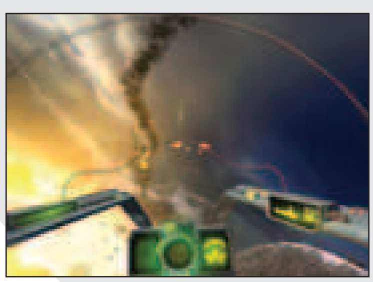
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/yager

РЕЗЮМЕ:

Неплохой шутер с отменной графикой, почти не имеющий конкурентов на этой платформе.

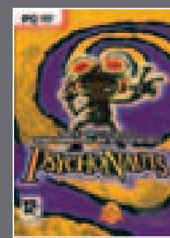


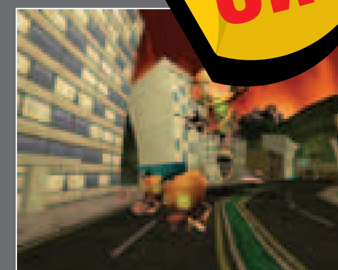


Игру не слишком-то жаловали на Xbox, а вот на PC качественных «леталок» еще меньше, чем приличных консольных портов. Геймплей незатейлив: лети туда, принеси то, взорви это... А о минутах, прожитых за рычагами зенитки, и вспоминать страшно. Но мир стоит спасать хотя бы из-за русского бронепоезда с машинистом в ушанке. Бармены-ополченцы, пришельцы и эсесовцы не дают заснуть за штурвалом и даже иногда заставляют шевелить извилинами. Некоторых боссов приходится раскусывать полчаса кряду. Оживляет действо и смена пейзажей на пару с миловидной барышней на «том конце провода». А переводчики превзошли себя и вместо сухих диалогов завалили нас шуточками с отличной озвучкой. Пройти игру до конца хочется хотя бы из интереса, уж больно хорош сюжет. ■

ПСИХОНАВТЫ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Psychonauts
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Double Fine Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
www.psychonauts.com

РЕЗЮМЕ:



Великолепная адвенчура от создателя Grim Fandango и Full Throttle. Настоящий подарок всем любителям необычных проектов.



Маленький акробат Раз сбегает из цирка, потому что его отец ненавидит экстрасенсов. Летний лагерь для одаренных детей – единственное место, где обладателей необычных способностей ценят и готовят из них специальных агентов, Психонавтов. Волею случая только талантливый новичок сможет раскрыть зловещий замысел и спасти мир... Тим Шеффер – легендарная личность среди любителей adventure. Еще в бытность сотрудником LucasArts он поучаствовал в разработке Grim Fandango и Full Throttle, а затем, основав собственную студию, выпустил Psychonauts. Игру, замечательную во всех отношениях: гениальный дизайн уровней и персонажей, великолепные ролики и диалоги плюс классический «платформенный» геймплей с головоломными прыжками, сбором бонусов и захватывающими поединками с боссами, завязанный на использовании пси-сил: левитации, телекинезе, невидимости. Большинство уровней – сознание других людей. Населенный шпионами мозг параноика, театр с актерами-неудачниками, поле боя и дискотека... Перед локализаторами стояла титаническая задача – перевести и озвучить десятки диалогов с игрой слов и шутками, «говорящие» названия и имена. Но они одолели все трудности и даже подобрали похожие голоса для каждого героя. Изредка, правда, движения губ персонажей не совпадают с озвучкой, а у Милы Воделло нет прелестного акцента, но в целом российское издание Psychonauts можно назвать безупречным. ■

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Редакция благодарит за помощь
компанию Game Zona
http://www.gamezona.ru

Time Crisis 3

Конечно, лучшие игровые автоматы делает Sega. Именно эта компания выпускает самые удачные игры для светового пистолета – полицейский симулятор Virtua Cop и зомби-тир The House of the Dead. Второй крупнейший игрок на рынке, Namco, завидует черной завистью и держится за свой сериал Time Crisis, который не имеет отношения ни к TimeSplitters от Free Radical, ни к Dino Crisis от Capcom.

Игроки нынешнего поколения сразу и не догадаются, как сериал получил свое название. В Time Crisis 3, вроде бы, есть какое-то ограничение по времени, но с геймплеем оно практически не связано. Другое дело – первые две части сериала. Там агентам приходилось укладываться в жесткие временные рамки, отчего игру и прозвали Time Crisis (в вольном переводе на русский язык – «Нет времени»). Корпевшая над третьей частью команда разработчиков под руководством Хадзиме Накатани решила отойти от привычной концепции и превратить остросюжетный шутер в крутой американский боевик. Cimenatic gun-shooting action game – так прозвали они свое детище. Но японцы, как всегда, поняли все на свой манер. Боевик для них – это красавцы-бисенены на главных ролях, слезливая история девушки из сопротивления, злодеи с гей-парада и хусейноподобный тиран с двумя ракетницами в финале. В Time Crisis 3 полно удачных сюжетных ходов (взять хотя бы перестрелку на поезде), но общее ощущение – словно смотришь второсортный экшн-муви.



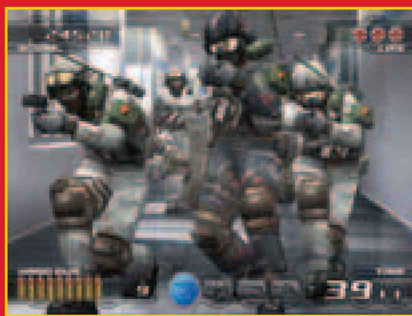






1 VIRTUA COP И THE HOUSE OF THE DEAD ТОЖЕ МОЖНО ПРОХОДИТЬ ВДВОЕМ, НО НА ОДНОМ ЭКРАНЕ. В TIME CRISIS 3 АГЕНТЫ ЧАСТО РАСХОДЯТСЯ РАЗНЫМИ ПУТЯМИ, ПОЭТОМУ У КАЖДОГО ИГРОКА СВОЙ ЭКРАН. 2 ЗАТВОР ПИСТОЛЕТА ПРИ СТРЕЛЬБЕ ХОДИТ ВЗАД-ВПЕРЕД, СОЗДАВАЯ ЭФФЕКТ ОТДАЧИ. 3 ВНИЗУ – ДВЕ «ПЕДАЛИ ПЕРЕЗАРЯДКИ», ПО ОДНОЙ НА КАЖДОГО ИГРОКА. 4 НА КАЛУЖСКОЙ СТОИТ ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ АВТОМАТА, СНАБЖЕННАЯ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ИНСТРУКЦИЕЙ В КАРТИНКАХ.

Скорее в номер!



Резиновые зомби из аркадного The House of the Dead 4 вот уже полгода как бросаются на посетителей японских аркад, а Namco до сих пор не выпустила новую игру сериала Time Crisis. В четвертой серии специальные агенты столкнутся с биологическим терроризмом: ядовитыми тараканами и заразной саранчой (увы, это не шутка); на сюжетных рельсах появятся стрелки выбора: в некоторых местах игрок сможет указать световым пистолетом направление пути; к четырем стандартным видам оружия будут добавлены новые, специальные: например, пулемет и снайперская винтовка.

ХОЧУ!

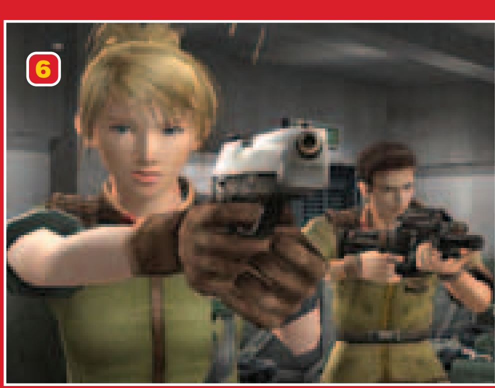


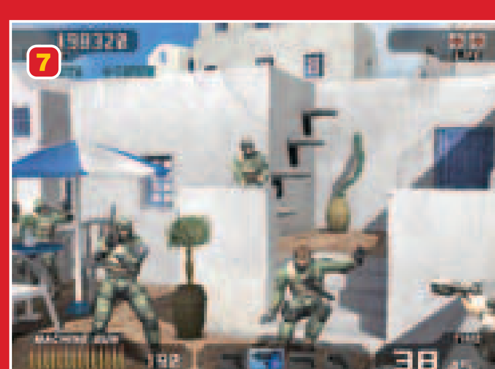
Автомат Time Crisis 3 можно найти во многих игровых залах России. Мы играли на нем в замечательной аркаде сети «Гейм Зона» в торговом центре Калужский, в Москве. Проще всего добраться туда от станции метро Калужская: здание центра находится в двух шагах от выхода из подземки. Кроме Time Crisis 3 здесь стоят конкурирующие шутеры Virtua Cop 3 и The House of the Dead 4, футуристические гонки F-Zero AX, танцевальные автоматы Para Para Paradise, Dance Dance Revolution Extreme, Pump It Up Zero, аркадная версия OutRun 2, симулятор снайпера Silent Scope и десяток других машин.



Time Crisis 3 прославился благодаря двум особенностям. Первая – традиционная черта всех игр сериала, так называемая «педаль перезарядки» (английское название которой – reload pedal – звучит гораздо круче). В игре герой перебегает от укрытия к укрытию, и только когда вы нажимаете на педаль, он выскакивает с пистолетом наголо, – можно и стрелять, и поймать пулю, уж как повезет. Вы отпускаете педаль, персонаж ныряет в укрытие и перезаряжает оружие. Вторая изюминка – пистолеты особой конструкции: затвор на них не закреплен, а свободно ходит вперед-назад. Стоит кому-нибудь открыть стрельбу, как на всю аркаду раздается характерный пластмассовый стрекот – а пистолет-контроллер в руках у играющего дрожит, имитируя отдачу. Подобного эффекта нет ни в одном другом шутере, и вот почему: такая «отдача» очень быстро изнашивает пистолеты. Как следствие, найти в России Time Crisis 3, где затвор ходил бы, как задумывали авторы, очень сложно – но возможно. Нам удавалось.

Именно в третьей части Time Crisis впервые появилась возможность выбирать оружие – в добавок к стандартному пистолету красавцы-спецагенты получили дробовики, автоматы и ракетницы (чтобы выбрать другое оружие, нужно спрятаться в укрытие и нажать на курок). Time Crisis 3 изначально рассчитан на пару игроков (еще бы, в FMV-заставках героев-то всегда двое), и во многих сценах персонажи будут разделяться, окружать врага и помогать друг другу; одинокому геймеру на выручку придет управляемый CPU напарник. И хотя сейчас вышедший в 2002-ом году Time Crisis 3 остается в тени Virtua Cop и The House of the Dead, история сериала продолжается. Побочная ветвь развития – игровой автомат Crisis Zone, где вместо пистолетов используется контроллер, по форме напоминающий немецкий автомат MP5. Namco продолжает соперничество и опять отстает: Sega уже вывела в японские залы The House of the Dead 4 на платформе нового поколения Lindbergh, а Time Crisis 4 выходит в японских аркадах со дня на день, на обычной System 258 (на которой работает, например, аркадный Tekken 5). ■







5 ЕСТЬ ДВА ВАРИАНТА TIME CRISIS 3: ДЕШЕВЫЙ SD-КАБИНЕТ ИЛИ ВНУШИТЕЛЬНАЯ DX-УСТАНОВКА. В НАШЕЙ СТРАНЕ ПОЧТИ ВЕЗДЕ СТОЯТ DX-ВЕРСИИ. 6 ЕСЛИ VIRTUA COP – ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ, А THE HOUSE OF THE DEAD – ТРЭШ-УЖАСТИК, ТО TIME CRISIS – ВТОРОСОРТНЫЙ БОЕВИК ПРО ДЕВУШЕК И ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. 7 В ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛУ ЭКРАНА ВИДНЫ РУКИ С ПИСТОЛЕТОМ. ЭТО ВТОРОЙ ИГРОК СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ. 8 ПОГОНЯ! КАКОЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ ОБХОДИТСЯ БЕЗ НЕЕ?



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. По традиции, в последние выходные весны в Москве состоялся финал Кубка ASUS Spring. Впервые за долгое время соревнования по всем шести дисциплинам прошли в одном компьютерном клубе – геймеров любезно приютил открывшийся накануне чемпионата игровой центр 4GAME. Подробности в нашем репортаже. Сегодня в номере также: старт «Турнира 10 городов» и результаты Vsports Allstars 2006.

Весенний Кубок ASUS

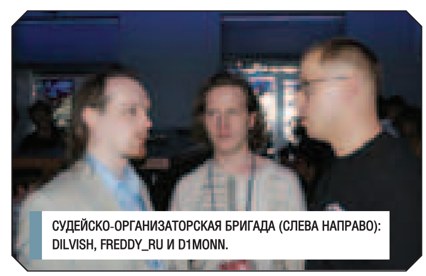
Тринадцатый по счету ASUS Cup во многом ушел вперед от предыдущих турниров серии. Призовой фонд увеличился с 660 тысяч до 1 миллиона рублей. Неудивительно, что и количество участников стало на порядок больше. В 22 квалификациях, прошедших на территории СНГ, попробовало свои силы около 6000 киберспортсменов. Ну и, наконец, устроители переехали из тесных клубов сети Flashback в просторное и отлично подходящее для мероприятия подобного уровня новехонькое помещение ИЦ 4GAME. От этого выиграли не только геймеры, получившие в распоряжение навороченные компьютеры, но и болельщики, уютно разместившиеся в специально оборудованной зрительской зоне. Сорок две команды из России, Украины, Беларуси, Казахстана и Молдовы были разбиты на восемь подгрупп в первый день состязаний CS Masters 5x5, и для всех фаворитов эта стадия стала, естественно, легкой прогулкой. Однако уже во втором туре дальнейшую борьбу прекратила титулованная ForZe, а также грозные минчане из Tarantul. Четвертьфиналы обошлись без сюрпризов, а вот в 1/2 плей-офф бойцы из Virtus.pro, заявлявшие, что в этот раз обязательно победят, оступились на киевлянах из A-Gaming (11:16 на de_train и 10:16 на de_nuke) – обладателях Кубка Autumn 2005. Чуть-чуть не хватило до формирования украинского финала клану pro100, зимнему чемпиону серии ASUS, – одержав верх в первой битве над российской сборной солянкой Spb.Islanders, харьковчане впоследствии уступили два раза подряд. Поверженные, они тут же попали под горячую руку «Виртусов», которым нечего было терять. Исход заключительного сражения стал ясен еще на de_inferno, когда A-Gaming отдали противнику лишь три раунда из девятнадцати. На второй карте дело дошло до дополнительного времени, но и в нем удача оказалась на стороне киевлян – 19:16 на de_dust2. С номинацией Warcraft III: The Frozen Throne изначально все было ясно – единоличный претендент на первое место SK.Deadman шанс подзаработать упускает редко. Кроме того, не приехали ни SK.HoT, ни Caravaggio. В их отсутствие Дэдмэн опять позволил себе экспериментировать с выбором расы и даже умудрился слить в очной встрече винне-



БУДУЩИЕ ЧЕМПИОНЫ ТУРНИРА, КИЕВЛЯНЕ ИЗ A-GAMING, В ИГРЕ.



ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЕ БОЛЕЛЬЩИЦЫ – VENEMA И PACHELLA.



СУДЕЙСКО-ОРГАНИЗАТОРСКАЯ БРИГАДА (СЛЕВА НАПРАВО): DILVISH, FREDDY_RU И D1MONN.

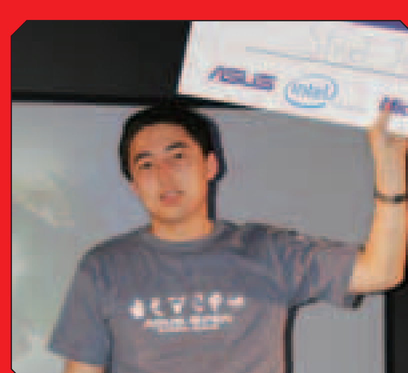
ИНТЕРВЬЮ С JIBO, ВИЦЕ-ЧЕМПИОНОМ ТУРНИРА ПО Q4

? «Страна Игр»: Как тебе минувший ASUS Spring Cup 2006?

Jibo: Неплохая организация, если учесть, что турнир уже четыре года проводят. Но до международного уровня все-таки недотягивает, не та атмосфера.

? Оцени свое выступление?

Jibo: Я тренировался в течение 10 дней и рассчитывал на первое место, мне это нужно было для спонсоров. Но, как на зло, в то же самое время началась сессия, и я не думал, что вообще в тройку сильнейших пробьюсь. Также сказалась привычка играть на обычных CRT-мониторах, а не жидкокристаллических. В итоге даже вторым местом я сильно удивлен.



? Твои прогнозы на ESWC Russia и Grand Final?

Jibo: На российской квалификации – Nike, Hamzik и CaS. Если же мне позволят участвовать (сейчас этот вопрос решается – так как гражданство у меня китайское), то успех будет за мной. На Большом Финале во Франции первую тройку я вижу такой: Toxic, Cooller, Fox. В крутости американцев, в частности Socrates'а и cha0ticz'а, я сильно сомневаюсь, а время ZeRo4 и Czm'а давно прошло – они занимаются другими вещами.

? Если устроить битву между тобой и Куллером до 50 побед, каков окажется ее исход?

Jibo: 30 к 20 в мою пользу. Такой счет я вижу, если каждый из соперников выберет по две любимых карты. Представляю, как бы мы вымотались после такого марафона.

? Что бы ты хотел изменить в игре?

Jibo: В Quake 4 не хватает сбалансированности оружия – в Q3 баланс был идеальным. Физику движения также стоило бы доработать. Ну и уменьшить урон от дробовика, автомата и Nailgun'а.

Результаты ASUS Spring Cup 2006:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **A-Gaming** – 160000 рублей;
2 место – **Spb.Islanders** – 110000 рублей;
3 место – **Virtus.pro** – 70000 рублей;
4 место – **pro100** – 50000 рублей.

QUAKE 4 1X1:
1 место – **mouz.Cooller** – 45000 рублей;
2 место – **Steel.Jibo** – 35000 рублей;
3 место – **Nike** – 25000 рублей;
4 место – **D5-Hamzik** – 15000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **SK.Deadman** – 45000 рублей;
2 место – **gmc.Kemper** – 35000 рублей;
3 место – **Xyligan** – 25000 рублей;
4 место – **fnatic.Abver** – 15000 рублей.

NEED FOR SPEED MOST WANTED 1X1:
1 место – **USSRxAlan** – 23000 рублей;
2 место – **USSRxNeonion** – 17000 рублей;
3 место – **USSRxInjector** – 12000 рублей;
4 место – **Mistik** – 8000 рублей.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
1 место – **fanatiC.eX** – 16000 рублей;
2 место – **Notforu[S2]** – 10000 рублей;
3 место – **MiG.Scout** – 8000 рублей;
4 место – **Advokate** – 6000 рублей.

FIFA FOOTBALL 2006 1X1:
1 место – **x4-Alex** – 16000 рублей;
2 место – **ae-SB** – 10000 рублей;
3 место – **Sphil-mN** – 8000 рублей;
4 место – **Juventino** – 6000 рублей.

На DVD ищите лучшие демо-записи и риплеи с турнира.

ров Kemper'у, но, выиграв одну лишь дуэль в сетке лузеров, в матче за Кубок разгромил своего обидчика со счетом 4:0.
Скудной на состав сильных бойцов получилась дисциплина Quake 4. Регулярный призер всех крупных турниров украинец Hunter не смог выбраться в Москву, так как участвовал (причем, успешно) на национальной квалификации к Electronic Sports World Cup 2006. Также не появился белорус Cypher (триумфатор недавних GIGA-GAMES), и в результате безоговорочно победил знаменитый Cooller. Мы же отметим неудачное выступление питерцев CaS'а и LeXeR'а. Последний, по слухам, решил вовсе завязать с киберспортом, так как никак не может приноровиться к четвертой «Кваке». Для примера, Куллер живого места не оставил на Лексере. 20:10 на Galang и 17:5 на Phrantic – после такого действительно все желание тренироваться пропадет. ■



В ОТСУТСТВИЕ HUNTER'А КУЛЛЕР ВЫИГРАЛ БЕЗ ОСОБЫХ ПРОБЛЕМ.



ПРИЗЕРЫ ПО WARCRAFT III: XYLIGAN, KEMPER И DEADMAN.

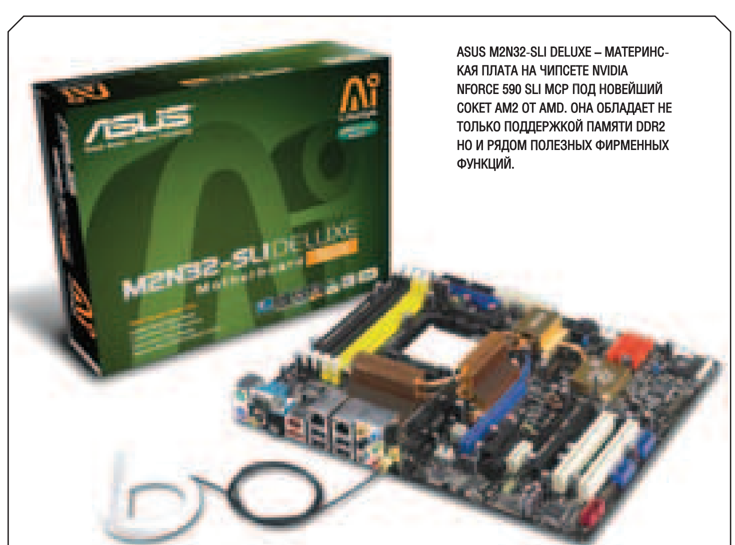
На нашем DVD

Игровые мувики Megapolis Team и Fragged by b100.Death. Коллекция демо-записей Counter-Strike с ASUS Spring Cup 2006 и NGL-One League, ролики Q4 с Clanbase Euro Cup, риплеи с European Nations Championship и квалификации WC3L 10, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

Материнская плата от ASUS на новой платформе AMD

Компания AMD переводит свои «камни» на платформу Socket AM2, одно из нововведений которой заключается в поддержке быстрой и относительно дешевой памяти DDR2. По сравнению с Socket 939, цены на новые CPU останутся приблизительно на том же уровне – от $70 за Sempron 64 2800+ до $1200 за Athlon 64 FX-62.
Казалось бы, официальная презентация новых процессоров и самого сокета прошла совсем недавно, а соответствующие материнские платы уже начинают поступать на прилавки российских магазинов. Например, компания ASUS представила модель из серии AI Lifestyle под названием M2N32-SLI Deluxe. Кроме поддержки всех описанных выше новшеств, она еще может похвастать технологией Stack Cool, которая, по заявлению производителя, обеспечивает максимально тихую работу системы.
Плата базируется на чипсете NVIDIA nForce 590 SLI MCP и оснащена двумя слотами PCI Express x16 для возможности одновременной работы двух видеокарт в режиме SLI. На борту установлено восемь портов SATA 3.0 Гбайт/с, включая два внешних Ultra DMA, четыре слота для памяти Dual Channel DDR2-800/667/533 (двухканальный режим) и сетевой контроллер Dual Gigabit LAN. За звук отвечает 8-канальный кодек ADI AD1988B 8-CH (HD)/ DTS Connect.
Любопытство вызывает фирменная технология 8-Phase Power design. Она снижает температуру модуля питания, что дает возможность уменьшить скорость вентилятора для более тихой работы системы. При этом схема снижает колебания входного/выходного напряжения, повышая безопасность функционирования процессора и модуля питания, а также увеличивая срок службы компонентов.
Для того чтобы обеспечить быстродействие при минимальном уровне шума, у платы есть еще одна система – AI Gear. Она позволяет выбрать профиль, который регулирует частоты процессора, системной шины и напряжение vCore, тем самым снижая шум и потребление энергии.
С помощью AI Nap пользователи могут мгновенно переводить компьютер в режим энергосбережения, не выключая приложений. Во время вашего отсутствия включенная система будет продолжать работать бесшумно, потребляя минимальное количество энергии. Особенно удобно оставлять на ночь загрузку файлов или работу неких приложений, не требующих внимания. «Тихий режим» не потревожит ваш сон. Сама же система пробуждается за несколько секунд от простого нажатия кнопки клавиатуры или мыши.
В комплекте с M2N32-SLI Deluxe поставляется специальный микрофон – Array Microphone, который устраняет большое количество помех, в том числе наводки от динамиков, расположенных рядом, и отражения звука. Наличие такого устройства должно повысить эффективность программ, ориентированных на работу со звуком, например Skype, сетевых игр, видеоконференций и звукозаписи. ■



ASUS M2N32-SLI DELUXE – МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА НА ЧИПСЕТЕ NVIDIA NFORCE 590 SLI MCP ПОД НОВЕЙШИЙ СОКЕТ AM2 ОТ AMD. ОНА ОБЛАДАЕТ НЕ ТОЛЬКО ПОДДЕРЖКОЙ ПАМЯТИ DDR2 НО И РЯДОМ ПОЛЕЗНЫХ ФИРМЕННЫХ ФУНКЦИЙ.

Турнир 10 городов стартовал!

13 мая в Иркутске состоялся дебютный этап престижного чемпионата «Турнир 10 городов» 2006 года, проводимого компанией «Гейм Лэнд». Генеральными партнерами мероприятия выступили известные производители компьютерной периферии, компании Jetbalance и Oklick. Прошлой осенью участники определяли сильнейшего дуэлянта в Quake III Arena, и в этом сезоне организаторы не изменили своим традициям, сделав ключевой дисциплиной классический шутер от id software. Соревнования начались в 12 часов дня, однако самые нетерпеливые бойцы были у дверей компьютерного клуба Next уже в полдесятого утра. В течение четырех часов участники радовали зрителей красивой игрой. Для последних, кстати, устроители придумали множество увлекательных конкурсов с подарками от Jetbalance, Oklick, IPPON и Acorp. Главный же приз чемпионата в Иркутске, мощную акустическую систему JB-465, завоевал Иван Кобзев, более известный в киберспортивной тусовке как tK.Spider – он, между прочим, является бронзовым финалистом предыдущего «Турнира 10 городов». В этот раз победитель первого регионального этапа надеется повторить свой успех на заключительном этапе в Москве. Но до этого еще очень долго – впереди девять городов и девять туров: Екатеринбург, Красноярск, Нижний Новгород, Новосибирск, Ростов-на-Дону, Самара, Санкт-Петербург, Тюмень (в том числе и столичная квалификация). ■

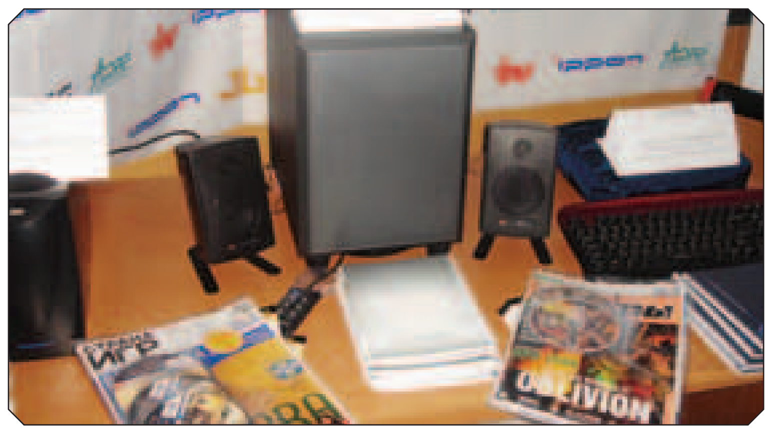
Результаты «Турнира 10 городов» в Иркутске:

1 место – **Иван Кобзев** – акустика JB-465 и квота на Grand Final;
2 место – **Константин Семок** – клавиатура Oklick 300 M и комплект фирменных аксессуаров от производителя;
3 место – **Андрей Паталихин** – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600.

Следите за новостями турнира в Интернете на сайте http://www.tur10.ru.



КОНСТАНТИН СЕМОК БЫЛ ОСТАНОВЛЕН SPIDER'ОМ В ШАГЕ ОТ ПОЕЗДКИ.



Шоу-турнир Vsports Allstars 2006

С 10 по 12 мая в Лос-Анджелесе (США), в рамках крупнейшей игровой выставки E3 2006, прошел увлекательный турнир под названием Vsports Allstars, устроенный порталом GGL.com. По четыре участника, определившихся по итогам голосования в Интернете, выясняли между собой отношения по круговой системе в двух основных дисциплинах – Quake 4 и Warcraft III: The Frozen Throne. В квартете «квакеров» одна из первых ролей была отведена нашему Cooller'у, жаждущему реабилитироваться в глазах болельщиков за неудачное выступление на AmeriCup'е. Напомним, тогда москвич крупно уступил в финале соревнований американцу Socrates'у. Просто сказать, что реванш состоялся, наверно, будет мало. Счета 28:1 и 24:8 (оба раза на Phrantic не в пользу янки) вряд ли отражают реальное мастерство соперников, но, тем не менее, говорят о многом. Хотя бы о том, что если Куллер очень сильно захочет победить, он своего добьется. На этом шумиха вокруг отечественного дуэлянта не прекратилась – ничейный результат против cha0ticz'а и Toxic'а россиянин объяснил намеренным желанием занять второе место, за которое полагается денежный приз, а не процессор, пусть и сверхнавороченный, как чемпиону. «Ненужная железяка» логично досталась шведу Токсику, не обладающему таким расчетливым мышлением. ■



В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ TOD ПОБЕДИЛ SPIRIT_MOON'А И ПРОИГРАЛ LUCIFER'У. ДОГОВОРИТЬСЯ С ПАРТНЕРОМ ПО КОМАНДЕ GRUBBY О НИЧЬЕЙ, ПОЗВОЛЯВШЕЙ ФРАНЦУЗУ ФИНИШИРОВАТЬ ВТОРЫМ, БЫЛО ЛИШЬ ФОРМАЛЬНОСТЬЮ.

Результаты Vsports Allstars 2006:

QUAKE 4 1X1:
1 место – **SK.Toxic** (Швеция);
2 место – **mouz.Cooller** (Россия);
3 место – **x6-cha0ticz** (США);
4 место – **coL.Socrates** (США).

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **4K-Grubby** (Голландия);
2 место – **4K-ToD** (Франция);
3 место – **Spirit_Moon** (Южная Корея);
4 место – **Lucifer** (Южная Корея).

Некоторым особняком стояла номинация по Counter-Strike 5x5, в которой американская сборная (mibr.Cogu, coL.fRoD, mibr.Kiko, 3D-Method, 3D-shaGuar) практически всухую разгромила европейцев (SK.SpawN, NoA.XeqtR, mouz.elemeNt, x6.MusambaN1, SK.Vilden) – счета 16:3 на de_nuke и 16:2 на de_inferno.

4GAME – все для игры и геймеров

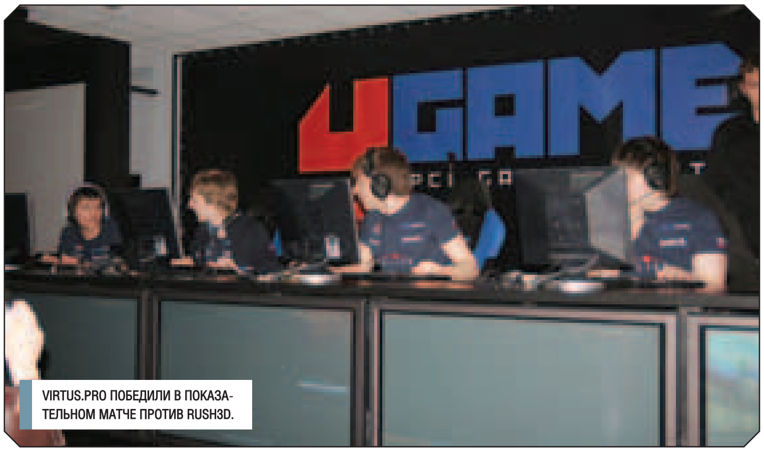
25 мая в Москве состоялось открытие нового компьютерного клуба, рассчитанного специально на продвинутых геймеров. Игровой центр 4GAME появился на свет благодаря Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиге, имеющей репутацию лучшего организатора турниров в России. Неудивительно, что и презентация их очередного проекта прошла на высшем уровне. Приглашенные гости, в числе которых оказался и ведущий вашей любимой рубрики, пришли в назначенное место к семи часам вечера. В награду за прохождение простенькой регистрации (пришедших на входе в своем списке отмечала симпатичная девушка) всех ждал подарок в виде фуршета. В зале играла зажигательная музыка и царила весьма дружелюбная атмосфера. Затем на сцене появился президент Лиги, Сергей Широков. Произнеся вступительную речь, он пригласил на «Киберспорт-арену» две лучшие отечественные команды по Counter-Strike – Virtus.pro и RuSh3D, и они провели между собой товарищеский матч на de_inferno. С небольшим отрывом победили, как и следовало ожидать, «Виртуса». Закончилась же официальная часть открытия жеребьевкой Регулярного Чемпионата НПКЛ. После этого на повестке дня оставались лишь развлекательные мероприятия. Лично нам больше всего понравилось дымовое шоу с участием барменов-виртуозов под музыку в исполнении DJ Beatbrother'a. ■

Результаты первого тура Регулярного Чемпионата НПКЛ (карта – de_inferno):

CSKA (Курск)	**Trap** (Нижний Новгород) – 2:16;
Seven.pro (Орел)	**Virtus.pro** (Москва) – 15:19;
ForZe (Москва)	**Clickmouse** (Москва) – 6:16;
Begrip (Москва)	**RuSh3D** (Москва) – 19:16;
MTD (Москва)	**Cyberteam** (Иваново) – 16:4;
Empire (Москва)	**Arctica** (Санкт-Петербург) – 11:16.

Впереди еще 10 туров, о которых читайте в следующих номерах журнала.

Первый этаж 4GAME – это кафе-бар и уникальная «Киберспорт-арена», разработанная для проведения матчей в формате красочного шоу. Сценический комплекс из десяти компьютеров и плазменных панелей (плюс большой экран) придется по душе даже самому искушенному зрителю. Этажом выше расположился классический игровой зал на 80 мощных машин (AMD Athlon 64 3800+, NVIDIA GeForce 7800 GT, 1024 Мбайт оперативной памяти) и выделенка 100 Мбит. Более подробная информация в Интернете на сайте http://www.4game.su.



VIRTUS.PRO ПОБЕДИЛИ В ПОКАЗАТЕЛЬНОМ МАТЧЕ ПРОТИВ RUSH3D.


КРАСОЧНОЕ ШОУ БАРМЕНОВ.


ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЖЕРЕБЬЕВКА КОМАНД – ВСЕ КАК В БОЛЬШОМ СПОРТЕ.



РУКОВОДИТЕЛИ НПКЛ – ИГОРЬ ДРАНИЩЕВ, СЕРГЕЙ ШИРОКОВ И ГЛЕБ АНИКИН.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с российских отборочных Electronic Sports World Cup 2006 и обзор Регулярного Чемпионата НПКЛ.



Два ноутбука, два сотовых телефона, два геймера и никаких проводов – финал Online Турнира по компьютерным играм SkyTurbo.



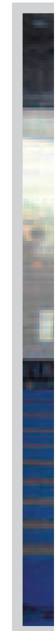
Победителей Открытого Кубка Москвы по компьютерному многоборью с трудом вместила сцена.



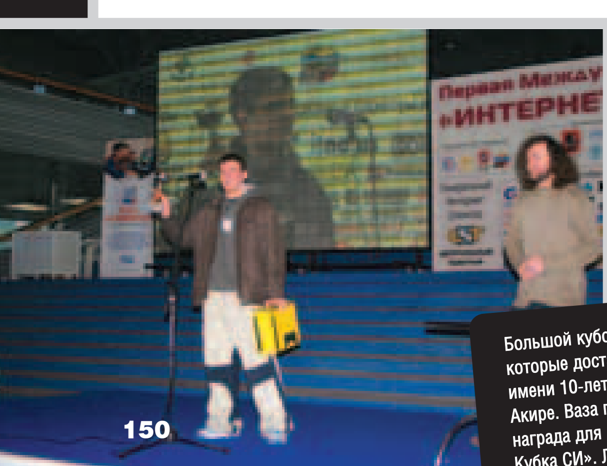
На стенде Gigabyte vожно было попытать счастья в скоростной сборке компьютера. А за сколько секунд справитесь вы?



Кубок России по киберспорту, соревнования по компьютерному многоборью и другие события «Интернетика-Экспо 2006»



КУБОК
СТРАНА ИГР



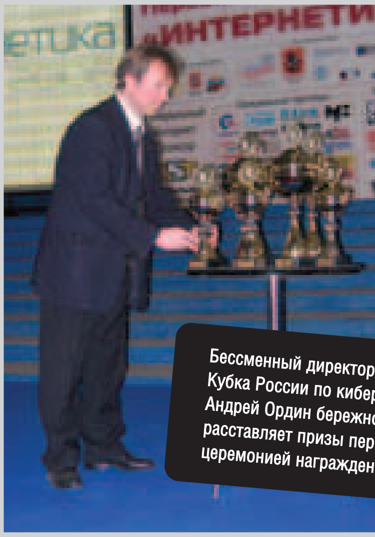


Большой кубок и PSP – трофеи, которые достались призеру Кубка имени 10-летия «Страны Игр» Акире. Ваза поменьше и PS2 – награда для победителя «Весеннего Кубка СИ». Лучшим в NFS стал Владимир «Сы4» Бабчук (слева).



Главный судья «Кубка Страны Игр» Никита «Цукуц» Любимов решил попробовать себя в качестве пилота гоночного болида на стенде mail.ru

Автор:
Никита «Цукуц» Любимов
werew@gameland.ru



Бессменный директор Финала Кубка России по киберспорту Андрей Ордин бережно расставляет призы перед церемонией награждения.





Мгновения славы – победители всех дисциплин Кубка России по киберспорту на одной сцене (внизу). Андрей Deadman Соболев уже привык поднимать руки в традиционном салюте чемпиона (вверху).



Чествование судейской бригады Кубка России по киберспорту (внизу). У микрофона главный судья соревнований Дмитрий «Dilvish» Смит.





С 20 по 23 апреля 2006 года в павильоне № 57 ВВЦ (г. Москва) прошла первая международная выставка «Интернетика-Экспо 2006». В ее рамках состоялось сразу несколько мероприятий, интересных и для геймеров, и для простых пользователей ПК. Это финал Кубка России по компьютерным играм 2006 года, открытый Кубок Москвы по компьютерному многоборью «IT students e-cup 2006», молодежный фестиваль «Цифровой Мир 2006», участниками которого были и мы.

Финал Кубка России по компьютерным играм 2006 года, о котором мы уже писали в рубрике «Киберспорт» (см. «СИ» 10 (211) за этот год), собрал 120 победителей полуфинальных соревнований из семи Федеральных Округов России. Они состязались в четырех дисциплинах: Counter-Strike 1.6, Warcraft 3: TFT, FIFA2006 и Need for Speed: Most Wanted. Главным судьей соревнований, по традиции, стал известный в киберкругах Дмитрий «Dilvish» Смит. Первыми борьбу за почетный трофей начали игроки в Counter-Strike (5x5). Приятным сюрпризом стало третье место новичков из Екатеринбурга CYE-Megapolis. Второй оказалась московская команда Rush3d, а первое место заняла Begrip Gaming, которая тоже тренируется в столице. В популярнейшей стратегии Warcraft 3 победу уже в который раз одержал Андрей Соболев SK.Andrey (Deadman). Хотя на этот раз путь фаворита к победе оказался не столь уж и легок. Дело в том, что es4x.Crossnet.KemPeR (из Ижевска) выбил будущего чемпиона в сетку лузеров. И в итоговом бое, результат которого вы уже знаете, опять встретились именно эти спортсмены. Бронза же досталась московскому киберспортсмену, играющему под ником Play.Abver.
Третьей дисциплиной Кубка была игра FIFA 2006 (1x1). Здесь обошлось без неожиданностей. Два участника, занявшие первые места на Кубке Москвы, RTF|Shurshik и Play'Integral, уверенно дошли до суперфинала Кубка России, где и поделили первые два места. Чуть сильнее оказался Александр Наумкин RTF|Shurshik. Третьим же стал x4-Pika, представлявший на Кубке России Северную Столицу.
Похожим образом развивались события и в дисциплине NFS: Most Wanted. В финале сошлись USSRxAlan (Королев) и USSRxMrRaser (Москва), победителем стал гонщик из подмосковного «города космонавтов». На последнюю ступень пьедестала взошел спортсмен из Якутска ProStreet.
В рамках выставки впервые прошел открытый Кубок Москвы по компьютерному многоборью «IT students e-cup 2006». Вполне возможно, вскоре такие соревнования для студентов и школьников, увлекающихся информационными технологиями, будут проходить постоянно.
Кубок включал проведение серии соревнований и конкурсов между командами вузов и специализированных школ по следующим дисциплинам: «Сборка компьютера на время»; «Создание локальной сети с выходом в Интернет»; «Создание тематической интернет-страницы на заданную тему», «Поиск информации в Интернете на время»; «Online Турнир по компьютерным играм SkyTurbo»; «Конкурс «Лучшая фото-галерея»; «Конкурс «Лучшая мультимедиа презентация». Названия состязаний говорят сами за себя. В итоге победителями в общем зачете стали: среди школьников – команда Школы № 1530 им. М.И. Ломоносова, а среди

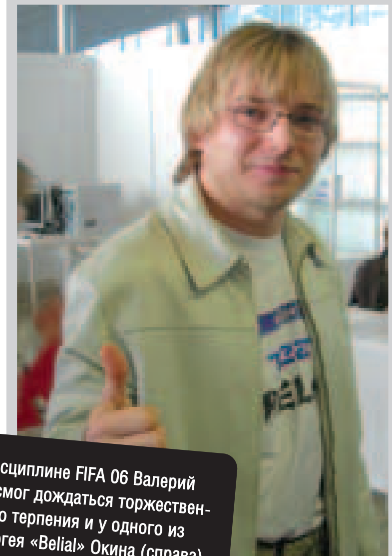
Организаторы и партнеры

Организаторами выставки стали Федерация компьютерного спорта (ФКС) России, Российский Союз Молодежи, ООО «Интернетика-Экспо», Агентство по развитию компьютерных центров и Фонд развития игровых технологий и киберспорта. Официальные партнеры: Gigabyte, Sky Link, Epson, Zalman, D-Link, Kingston.



Самые стойкие участники «Кубка СИ» – призеры и судьи. В центре фотографии с трофеями в руках два лучших гонщика Сергей «Linteck» Солохов (Bernout: Revenge, левее) и Владимир «Сы4» Бабчук (NFS). А справа внизу рядом с главным судьей приютился победитель Tekken 5 – Арген «Akira» Эсенгелдиев.





Победитель «Кубка СИ» в дисциплине FIFA 06 Валерий «Cheva» Косенко (слева) не смог дождаться торжественного награждения. Не хватило терпения и у одного из лучших файтеров России Сергея «Belial» Окина (справа), выигравшего кубок СИ в дисциплине SoulCalibur 3.

Ждем всех желающих на Осеннем Кубке «Страны Игр»! Следите за рекламой...

студентов – команда Московского Института Стали и Сплавов.
Нельзя не рассказать и об игровом фестивале «Цифровой Мир», который проводится вот уже несколько лет с завидным постоянством. В его же рамках в шестой раз состоялся и «Кубок Страны Игр», о котором мы расскажем чуть позже. На интерактивных площадках партнеров Фестиваля посетители принимали участие в викторинах, конкурсах, мастер-классах по цифровому видео, фото, вэб-дизайну, сборке компьютеров, познакомились с новинками игровой индустрии, последними достижениями информационных и цифровых технологий, участвовали в турнирах по компьютерным, консольным и мобильным играм. Посетители, прошедшие все пункты специально разработанного маршрута и получившие призовые баллы, принимали участие в аукционах Молоток.ру.
Отдельно хотелось бы отметить стенд компании Gigabyte, радовавший всех посетителей ярким оформлением, интересным содержанием и любопытными конкурсами и призами. Большой зрительский интерес вызвал и стенд, рекламировавший известную операционную систему Линукс, на котором всем желающим предлагалось провести пингвина (символ этой программы) по узкому ледяному желобу и попытаться показать лучшее время и скорость. Очереди к этой замечательной игрушке никогда не сокращалась. Посетителям были доступны довольно любопытные стенды, посвященные электронной музыке и фотографии. «Партер»&»Контрамарка» устраивали викторины и розыгрыши театральных билетов, а представители компании Zalman вытаскивали из огромного аквариума листочки с именами участников, которым на сцене вручали ценные призы и подарки. К тому же, все желающие могли ознакомиться с различной тематической прессой, а зачастую и получить журнал бесплатно. Не остались в стороне и мы. Любой посетитель, заполнивший небольшую анкету, тут же становился обладателем номера «Страны Игр» или «PC ИГР».
Там же прошел Online Турнир по компьютерным играм SkyTurbo. Отдельно хотелось бы отметить, что участвовавшие в нем геймеры соревновались на ноутбуках, подключенных к Сети при помощи сотовых телефонов. А победителями SkyTurbo стали Илья Мисбахов и Артем Чуканов. Отличилась и компания Бука, на стенде которой любой мог попробовать свои силы в захватывающей аркадной гонке «Трекмания».

Настало время рассказать и о главном (с нашей точки зрения) событии выставки – «Весеннем Кубке Страны Игр». По количеству участников он уступил лишь своему более масштабному компьютерному собрату. На этот раз мы вновь решили отделить профессиональных игроков от основной массы геймеров, устроив для них разные соревнования. Продисциплиной была выбрана Tekken 5, как одна из наиболее популярных игр в своем жанре. Стать участником здесь можно было только по предварительной регистрации, а победителю вручался уникальный трофей – кубок имени 10-летия «Страны Игр». Кроме того, каждый день все желающие могли поучаствовать в открытых турнирах по таким играм, как Need For Speed: Most Wanted, Burnout: Revenge, FIFA 06 и SoulCalibur 3.
Турнир по SoulCalibur 3 прошел без особых неожиданностей. И хотя в нем участвовали почти все сильнейшие игроки Москвы, основная борьба завязалась между традиционными фаворитами: одним из лучших знатоков SC3 России OnYourMark'ом и звездой отечественного файтингового движения Belial'ом. Последний, кстати, в прошлом году вошел в восьмерку лучших на одном из самых крупных турниров Европы. В первый раз они встретились между собой в финале виннеров. Прекрасно зная стили боя друг друга, они решили играть за случайно выбранных персонажей. В итоге, преимущество в основном финале получил Сергей «Belial» Окин, еще раз доказав титул лучшего бойца.
По похожему сценарию прошли соревнования по Burnout: Revenge и FIFA 06. В обеих дисциплинах последнее слово все же оказалось за progеймерами. Так, в брутальных гонках от Electronic Arts без особых проблем победил Сергей «Linteck» Солохов, выигравший аналогичный кубок и на осенних соревнованиях. В футбольных же битвах никому не удалось превзойти Валерия «Cheva» Косенко, который и занял первое место.
Зато турнир по NFS: Most Wanted преподнес зрителям несколько сюрпризов. Так, совершенно неожиданно для всех вскарабкался на второе место Николай «F1» Киселев, до этого ни разу не участвовавший в соревнованиях от «СИ». Победителем же стал Владимир «сЫ4» Бабчук, также впервые пришедший на наш Кубок.
Не менее интересно прошли соревнования по Tekken 5, собравшие почти всех сильнейших игроков Москвы, давно ставшей центром сбора поклонников трехмерных файтингов России. Участники боролись за победу на протяжении всех четырех дней. Победитель каждой дуэли выяснялся в длительном марафоне, доходившем до пяти боев. Столь жесткие условия оказались в новинку для многих опытных игроков. Так, совершенно неожиданно уже в 1/8 финала проиграл неоднократный победитель различных соревнований Leon. Немногим далее продвинулся и один из самых опытных игроков Москвы Alucard, поразивший всех своим проигрышем не блиставшему до этого Z Man'у. Победителем же стал Арген «Akira» Эсенгелдиев, которому давно пророчили большой успех. Однако его путь к вершине оказался не так прост. Проиграв в финале виннеров 4:5 своему давнему противнику Mars'у, он собрался уходить, однако совместными усилиями участников его удалось успокоить и настроить на решающую битву. В итоге финал превратился в одностороннее избиение того же Mars'а, который смог взять лишь три боя, тогда как его противник выиграл десять! Хотелось бы отметить, что обладатель «Кубка имени 10-летия Страны Игр» начал участвовать в турнирах не так уж и давно, однако предпринял поистине титанические усилия, чтобы поднять свой уровень игры. Так, в первое время у него уходило до шести часов в день на то, чтобы отточить приемы своего персонажа. Как видим, его усилия не пропали даром. Нам же остается еще раз поздравить победителей и всех принявших участие в наших состязаниях, а всем остальным пожелать не бояться участвовать в различных турнирах. ■


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Text2Phone Lite 2.2

http://freeware.vd-soft.com

У программы одна функция – отправка SMS с компьютера на мобильные телефоны Москвы и Санкт-Петербурга. Если вы живете не в столицах, не беда, на форуме сайта посетители обмениваются готовыми скриптами для других регионов.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 900 Кбайт

FlashGet 1.72

http://www.flashget.com

Последняя версия быстрого менеджера закачек принесла совместимость с браузерами Opera и Firefox. Все плюсы, многопоточность, удобный интерфейс и т.д. остались на месте. Русификация: http://www.flashget.com/fgrushlp.zip.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2646 Кбайт

eMule 0.47

http://www.emule-project.net

Самый свежий вариант популярного и абсолютно бесплатного клиента для обмена файлами в пиринговой сети eDonkey2000. На многих сайтах вы могли видеть адреса, начинающиеся с ED2K, это и есть указание eMule'у начать закачку.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 4450 Кбайт

ВСЕ >

Первый миллиард уже в Сети

Это произошло! Население Глобальной Сети превысило-таки миллиард человек. Увы, но главное «богатство» интернетчика – быстрый доступ, распределено по планете весьма неравномерно.
Статистики eMarketer (http://www.emarketer.com/Report.aspx?bband_world_jun06) обнаружили, что в среднем лишь 25% пользователей «сидит» на высокоскоростном подключении. Больше всего счастливчиков в Азиатско-Тихоокеанском регионе – 119 из 315 млн. человек или 37.7% обладают широким каналом выхода в Сеть.
США заметно отстают – «быстрых» пользователей тут 24.7% или 44 млн. из 175 млн... Ну а в Европе все еще хуже, из 233 млн. только 55 млн. (23%) подключены на приличной скорости.

ИГРЫ ЗАСЕЛЯЮТ MAIL.RU

На портале Mail.Ru появился новый раздел, посвященный компьютерным играм, – Игры@Mail.Ru (http://games.mail.ru). Начинание – плод сотрудничества портала Mail.ru с компанией «Территория информационных технологий», поэтому тут, прежде всего, появились многопользовательские браузерные игры: Жуки@Mail.Ru и action/RPG «Территория». В дальнейшем к ним намечено добавить Drive@Mail.Ru (кольцевые автогонки, сейчас идет бета-тест), WiW@Mail.Ru и другие проекты.
Не обошлось и без «джентльменского набора» игрового портала: «флэшек» и игр для мобильных телефонов. Отметим неплохую подборку shareware-игр. Все это обширное хозяйство рассортировано, иллюстрировано скриншотами и снабжено комментариями. Не забыты новости, рецензии, и все прочее, что есть на сайтах у конкурентов. Все вышеперечисленное – по-видимому, вклад «Территории информационных технологий». От Mail.Ru проект унаследовал приличный «интерактив» – авторизованный пользователь Игр@ Mail.Ru не только может принять участие в обсуждениях на форуме, но и завести собственный блог, причем необязательно игровой. Из недостатков – полное отсутствие читов и кодов, а также пустой раздел «Демо-версии».

ВИРТУАЛЬНОГО СЕКСА СИМПТОМЫ

Число людей, проявляющих зависимость от Интернета, неуклонно растет. Ученые смогли определить 5 базовых форм зависимости: виртуальный секс, общение в Сети, зависимость от онлайновых игр, информационная зависимость, общее влечение к активной деятельности. Как передает Internet.ru, сегодня до 10% населения страдает от вышеперечисленных форм привязанности к Интернету, причем количество больных постоянно увеличивается. Опубликован и список «нехороших» симптомов, позволяющих выявить сетевую зависимость на ранней стадии: плохой аппетит, беспокойный сон, проблемы с суставами и покраснение белка глаз.

ПЕРВАЯ ТЕЛЕФОННАЯ MMOG

Джон Кармак, ранее известный как создатель Doom, похоже, полностью переключается на игры для мобильных телефонов. Как сообщает портал GamesIndustry.biz (http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=17130), на это его подвиг успех мобильных Doom RPG и Orcs and Elves, показанных на последней выставке E3.
В интервью CNN Money девелопер самокритично заявил, что соревноваться с Blizzard в высокотехнологичном сегменте рынка он не намерен, однако «создать многопользовательскую игру для мобильника было бы здорово». Хотя бы потому, рассуждает далее Кармак, что разработка игры для телефона не требует огромного бюджета, а в случае успеха проект можно будет перенести на высокодоходные «старшие платформы».

SHADOWBANE В НАДЕЖНЫХ РУКАХ

После того как 15 мая Ubisoft закрыла свое американское отделение Wolfpack Studios, его ключевые работники не ринулись на биржу труда, а открыли собственное дело – Stray Bullet Games. Как отмечает в своем блоге Шон Дальберг, бывший управленец из Wolfpack, а ныне работник SBG, его компания по контракту с Ubisoft продолжит техническую поддержку этой MMORPG. Напомним, что не так давно хардкорная многопользовательская RTS/RPG Shadowbane (http://www.shadowbane.com) стала бесплатной и народ, что называется, «попер». Оборотная сторона популярности известна каждому – лаги и падения серверов. Так что техподдержка проекту крайне нужна, и просто замечательно, что ей займутся профессионалы из бывшей Wolfpack. Увы, есть и ложка дегтя. Пока не понятно, будет ли игра развиваться или все ограничится поддержкой работоспособности. Понятно, что у вновь образованной Stray Bullet Games вряд ли найдутся на это средства, а прижимистая Ubisoft хранит по этому поводу молчание.

МАЙКРОСОФТ В ЛИДЕРАХ

Майкрософтовская служба распространения игрового контента Xbox Live Marketplace (http://www.xbox.com/live/marketplace/), похоже, становится лидером рынка предоставления файлов по запросу пользователя. За одну, правда, весьма особую неделю, пришедшуюся на время проведения E3, с серверов службы было скачано… 600 Терабайт. Самым востребованным файлом стал трейлер Halo 3, но это, так сказать, сезонный всплеск. В обычные дни геймеров больше интересуют демо-версии (в лидерах Lost Planet, Test Drive Unlimited и MotoGP'06), чем видеоролики

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

…Согласно данным опроса, 57% геймеров горячо одобряют или считают «вполне приемлемым вариантом» введение окончательной смерти для персонажей многопользовательских онлайновых ролевых игр. Соответственно, 43% считают такую новацию губительной для любой из нынешних или будущих MMORPG.

…В России создан уникальный интернет-сервис – система обнаружения текстового плагиата. Поиск заимствованных из Интернета фрагментов в тексте осуществляется в течение нескольких секунд и работает со всеми текстовыми форматами.

…Как сообщил заместитель директора «Российской антипиратской организации» Виктор Злотя, около полугода назад пираты освоили дупликаторы, способные делать до 12 копий диска в течение 5 минут. Такие устройства продаются по цене от нескольких сотен до нескольких тысяч долларов. Наиболее дорогие модели, стоящие около $16000, имеют производительность до 200 дисков в час и оснащены автоподачей чистых «болванок».

…К концу 2007 года каждое из 884 почтовых отделений Свердловской области будет иметь пункт коллективного доступа в Интернет с одним или несколькими компьютерами. Ориентировочная стоимость услуги – 60 рублей за час работы в Сети. Проект реализуется в рамках целевой программы «Электронная Россия».

…Правительство Ее Величества предписало всем британским провайдерам в срок до 2008 года полностью блокировать доступ с острова к сайтам, содержащим (по версии международной организации Internet Watch Foundation) детскую порнографию.

Мини-игры

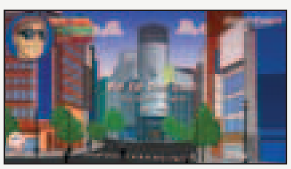
Наш выбор

Сегодня у нас в меню самый трудный жанр – квесты. Технология Flash как будто специально создавалась под такие игры, благо им не требуется сложных 3D-моделей или минимального лага. А вот думать в квестах приходится усиленно, что летом многим из нас пойдет на пользу.

GANGURO GIRL

http://www.2adultflashgames.com/f/f-3.htm

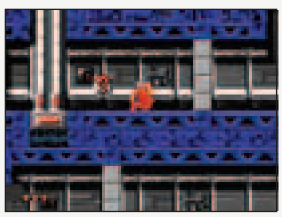
В общем-то, это демо-версия Ganguro Girl Deluxe. Но и демка-то не для всех, она с элементами эротики. По уверениям разработчиков, игра адресована фанатам всяческих Sim Girls, «которые ничем не заканчиваются». В нашем случае девушку надо заболтать и затащить в постель.



THE LOST VIKINGS

http://online.gameguru.ru/games/the_lost_vikings

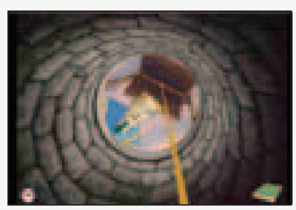
Хит эпохи расцвета 8/16 битных приставок. У вас 3 викинга, каждый из которых уникален. «Красный» бегает и разбивает стены, другие стреляют из лука и закрываются щитом. Уровни – это комбинация головоломок, решить которые можно, лишь используя навыки всех трех героев.



THE MILLER ESTATE

http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=289

1-я часть мрачного и головоломного квеста. Если она придется по вкусу, отыщите еще 3 серии – не пожалеете. Во всех вам попадутся странные герои, чудные соседи и прочие безумцы. Внимание, количество «ходов», отпущенных на разгадку, ограниченно, не мечитесь понапрасну.



FOUND LOST

http://www.ehfilms.com/flash/Lost.html

Кровавый и закрученный сюжет этого квеста будет долго держать игрока в напряжении, но, увы, без хорошего знания английского за игру не стоит браться. Действие происходит в заброшенном доме, куда вы попали совершенно случайно и теперь должны каким-то образом выбраться.



ФАКТ

Ближайшие релизы ММО-игр:
Roma Victor
жанр: историческая RPG, дата: 31 июля, сайт: http://www.roma-victor.com
Archlord
жанр: fantasy RPG, дата: июль-август, сайт: http://www.archlordgame.com

FREEWARE DOWNLOAD

×

ПРОСМОТР >

Fraps 2.7.3

http://www.fraps.com

Мастер на все руки: неважно, использует ли игра DirectX или OpenGL, но Fraps определит производительность системы (в тех самых frames per second), а также по нажатию горячей клавиши снимет скриншот и запишет видеоролик.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 728 Кбайт

Tray_Clock 1.008

http://www.avg-clock.narod.ru

Замена стандартных часов Windows. Бонусы: календарь и неограниченное число событий с напоминаниями, показ загрузки ЦПУ и пробега мыши, 44 варианта «шкурок», список российских праздников. Программа не требует инсталляции.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 359 Кбайт

ВСЕ >

или музыка. Сегодня к Xbox Live Marketplace подключены 1.5 миллиона геймеров из почти 30 стран мира. За время существования службы ими скачано 24 миллиона файлов.

ТОЛЬКО НЕ РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ!..

Благодаря длящемуся вот уже второй год опросу, портал MMORPG.com (http://www.mmorpg.com) смог выявить предпочтения геймеров в выборе того или иного варианта Вселенной, в которой разворачивается действие MMORPG.

Начнем с аутсайдеров. Почти никто (2.1% из 14 тысяч опрошенных) не хочет заплатить деньги и оказаться в… виртуальном отображении нашей повседневной реальности. Также немного желающих (2.6%) попасть в мир комиксов и стать Супергероем. Чуть более популярны (3.6-3.8%) онлайновые миры, отражающие обстановку реальных войн (например, Вторая мировая и т.п.) или традиционной восточной фэнтези. Их обгоняют (4.6-4.7%) проекты, отыгрывающие идеи о проникновении в дальний космос и «высоких технологиях будущего» (космические и Mech/Robot MMORPG). Manga/Anime и западная фэнтези примерно равны по востребованности у геймеров – 8.9% и 8.6%. Но Manga/Anime MMORPG все же чуть популярнее, и это выводит такие Вселенные на 3-е место. С неплохим результатом (18.2%) Sci-Fi MMORPG уверенно занимают второе место. А на первом, с весомыми 43%, находится всеми нами любимая Средневековая фэнтези – до боли знакомые большинству рыцари, маги, драконы, эльфы и орки.

КОРЕЙЦЕВ БУДУТ ОТКЛЮЧАТЬ

Южнокорейские законодатели всерьез озаботились зависимостью подростков от MMOG, и теперь палата представителей готовит законопроект, который ограничит время нахождения несовершеннолетних геймеров за сетевыми компьютерными играми. Согласно проекту нового закона, подросткам до 18 лет будет разрешено «рубить монстров» не более 3-х часов подряд. Реализовывать запрет должны… сами разработчики, которых обяжут встроить в свои продукты трехчасовые таймеры. Механика работы ограничителя видится законодателю такой: после истечения первого лимита времени пользователь вводит свой логин и пароль, а игра определяет, взрослый ли это человек или подросток. Понятно, что игра сможет идентифицировать пользователя как «несовершеннолетнего» лишь в том случае, если он сам или его родители предварительно введут в компьютер все необходимые данные и запретят их последующую модификацию. За невыполнение требований закона предусмотрены санкции – крупные денежные штрафы, налагаемые на разработчиков и издателей игр. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

…В Китае родители 13-летнего подростка, покончившего жизнь самоубийством еще в 2004 году, подали в суд на регионального дистрибьютора MMORPG World of Warcraft. Как сообщает агентство Синьхуа, подросток тогда прыгнул с крыши высотного дома после того, как поиграл в WoW 36 часов подряд. В предсмертной записке он сообщил, что хочет «присоединиться к героям любимой игры». Родители самоубийцы требуют у компании Aomeisoft 100 тысяч юаней, поскольку на упаковке не было указано, что она не рекомендуется для детей младше 14 лет.

…Опубликованы списки самых «опасных» и «безопасных» мобильных устройств. Список телефонов с наибольшим уровнем излучения возглавляет Motorola Slvr L6 (1.58 SAR), а сама компания оккупировала в этой десятке аж 8 позиций. Самым безвредным стал коммуникатор Audiovox PPC66001 (0.12 SAR).

…Создана утилита VoiceCode, которая позволяет писать программы (т.е. кодировать) с помощью голосовых команд. Это актуально для тех, кто страдает от туннельного синдрома, как 22% американских программистов.

…Среди млекопитающих дольше всего спит крыса-пасюк – около 20 часов в день. Меньше всего спит жираф – 1.9 часа за сутки.

…Никотин подавляет состояние острой болезненной тяги к наркотикам, поэтому курение может использоваться для лечения наркотической зависимости.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

CALL OF DUTY ПО-РУССКИ И НЕ ТОЛЬКО

Call of Duty, наверное, один из самых известных шутеров «по Второй мировой» среди всех, увидевших свет. История его создания непроста. После завершения работ над знаменитой Medal of Honor, от студии 2015 отделился костяк сотрудников, впоследствии основавших компанию Infinity Ward. И пока фирма с «цифирным» названием строгала продолжения в надежде подзаработать, «новая» команда корпела над дебютным проектом.

Выход Call of Duty породил уйму ресурсов. Критики сетовали на полнейшую вторичность и полное отсутствие важных нововведений. Действительно, отличий от Medal of Honor практически не было.

Впрочем, игра не затерялась. Напротив, публика ею восторгалась, народные умельцы трудились над любительскими модами, разработчики готовили к выходу add-on и, позже, полноценное продолжение, которое геймеры восприняли достаточно тепло. Помимо высоких продаж, есть еще и народное подтверждение популярности CoD. Во-первых, игре принадлежит 4.3% игровых серверов из всего их количества в Интернете. А во-вторых, большое число коммерческих и любительских ресурсов, посвященных творению Infinity Ward. И сейчас мы расскажем о лучших из них. О тех, что утоляют информационную жажду, о порталах, рассчитанных на прогеймеров, и об огромных файловых архивах с тоннами модификаций и прочим добром.



«CALL OF DUTY ПО-РУССКИ» – ЛУЧШИЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ САЙТ НА ДАННУЮ ТЕМУ.

Официоз

Но начнем мы с официального сайта проекта – http://www.callofduty.com. Представленная тут информация вряд ли заинтересует опытных игроков. Помимо видеороликов, скриншотов, краткого описания игры и списка публикаций в прессе, здесь нет ничего, кроме сомнительного дизайна и тонны картинок, кушающих трафик с аппетитом голодного слона. Где подробный рассказ о проекте с упоминанием ключевых особенностей? Где всякие полезные файлы? Где?..

Как мы любим CoD?

«Call of Duty по-русски» (http://www.callofduty.ru) – один из лучших «пользовательских» ресурсов в российском сегменте Глобальной Паутины. Здесь есть практически все. Огромный файловый архив с десятками, если не сотнями, утилит, патчей и модификаций, улучшающих сетевой режим либо вносящих изменения в игровой процесс. Оперативный и качественный новостной блок сообщит о свежих заплатках, событиях, тем или иным образом связанных с Call of Duty, о киберспортивных чемпионатах по этой игре и многом другом. Интересны и многочисленные записи с турниров, которые помогут повысить игровое мастерство.

Небесполезны статьи, качество текстов которых находится на достаточно высоком уровне. Возьмем на себя смелость обратить внимание читателя на текст «Клан – команда, а не сборище» (http://callofduty.ru/procod3/index.php?showtopic=4028). Его стоит прочесть не только поклонникам Call of Duty, но и всем тем, кто интересуется киберспортом. Напоследок отметим популярные форумы «Call of Duty по-русски», на которых регулярно «тусуются» опытные игроки. Вердикт: однозначно – в «Избранное»!

Довольно неплох популярный ресурс «Все о Call of Duty на Боевом Народе» (http://games.cnews.ru/cod/). Безусловно, информации тут значительно меньше, нежели на www.callofduty.ru. Удивительно слабый новостной блок восполняется большой базой патчей, привносящих полноценную поддержку различных видеокарт, что, сами понимаете, очень даже нужно.

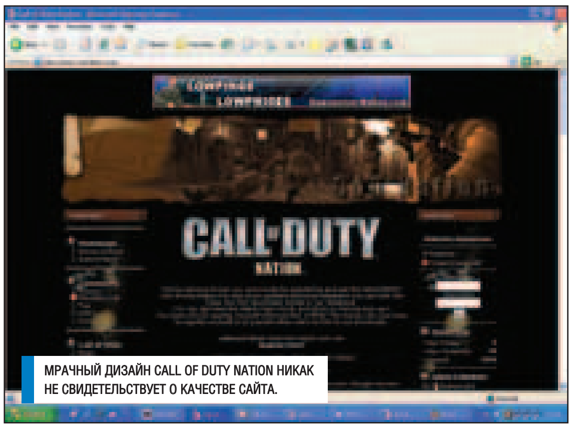
Впрочем, особо выделять этот сайт не станем, он уступает своему главному конкуренту, описанному чуть выше, и неприятно удивляет обилием рекламы, вольготно расположившейся на самом видном месте. Более того, «Все о Call of Duty на Боевом Народе», похоже, умирает. Последняя статья датируется прошлым годом, а сообщения на форуме появляются очень редко. Такое впечатление, будто ресурс никому не нужен. А жаль…

Ресурс Cod2.ru (http://www.cod2.ru), в отличие от предыдущего, к числу умерших можно отнести сразу.

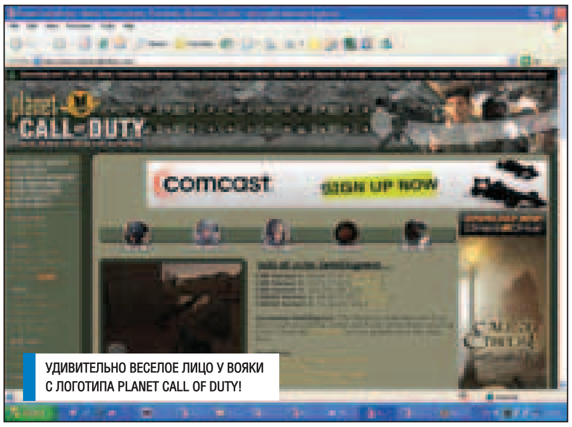
О том, что портал закрывается, белым по черному написано на главной странице. Впрочем, этот сайт, еще будучи живым, то и дело пополнялся файлами, дополнительными картами и всякими занятными модами, обновленными прицелами и прочими «вкусностями». Так что сюда стоит зайти, чтобы скачать нужные утилиты – и уйти с кладбища навсегда.

Если в вас пропадает киберспортсмен, стоит посетить Really War (http://www.reallywar.ru/news.php). Здесь идет речь о соревнованиях по Call of Duty. Соответственно, основное внимание уделяется данным о проведении чемпионатов, создании новых кланов и развитии уже существующих. Любите сражаться в рамках турниров – на Really War будет интересно. Соревнования «по барабану» – не ходите сюда.

«Безымянный» ресурс по Call of Duty (http://callofduty.aviel.ru) не представлял бы собой ничего особенного, если бы не некоторые полезные штучки. Дополнительные игровые карты? Присутствуют! Обновленные скины? Есть. Мало-мальский новостной блок? На месте. Словом, пару раз в месяц можно и зайти. Кроме того, на этом сайте располагаются игровые серверы по Call of Duty, которые, увы, не особо популярны.



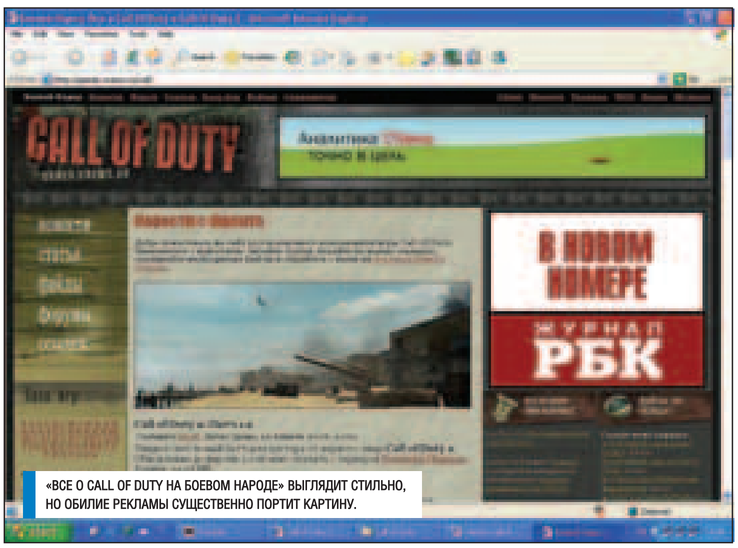
МРАЧНЫЙ ДИЗАЙН CALL OF DUTY NATION НИКАК НЕ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О КАЧЕСТВЕ САЙТА.



УДИВИТЕЛЬНО ВЕСЕЛОЕ ЛИЦО У ВОЯКИ С ЛОГОТИПА PLANET CALL OF DUTY!

Правильные сервера Call of Duty

Хотите поиграть в Call of Duty с живым человеком, но в локальной сети достойных противников нет? Не беда – всегда можно найти сервер в Глобальной Паутине, важно, чтобы скорость игры была приемлемой, а число оппонентов – достаточным для веселья.
Качественные сервера, как ни странно, есть. Точные ссылки и инструкции по подключению можно найти на Planet Call of Duty (http://www.planetcallofduty.com). Хотите отечественный сервер? Вам дорога прямиком на Really War (http://www.reallywar.ru)!
Главное – не забывайте, что на любых, даже самых качественных серверах случаются неполадки. И если в какой-то момент играть стало невозможно по причине жуткого лага – подождите пару часов (на худой конец – дней) и попробуйте снова.
Единственная беда: игра на лучших серверах – платная. Но ради удовольствия можно и потратиться, не так ли?



«ВСЕ О CALL OF DUTY НА БОЕВОМ НАРОДЕ» ВЫГЛЯДИТ СТИЛЬНО, НО ОБИЛИЕ РЕКЛАМЫ СУЩЕСТВЕННО ПОРТИТ КАРТИНУ.

Как они любят CoD?
Среди зарубежных сайтов, посвященных Call of Duty, можно выделить нескольких грандов.
Первый и, наверное, главный – Call of Duty на FileFront.com (http://callofduty.filefront.com). По большому счету, это не тематический сайт, а сборник игровых файлов. Но плохо ли это? Ничуть, ведь здесь можно найти практически все!
Ворох дополнительных скинов, сотни одно- и многопользовательских карт, видеоролики из игры, одним словом – полный боекомплект!
Вдобавок – популярный форум, на котором море полезной информации. Главное – уметь искать и понимать английский язык.
Planet Call of Duty (http://www.planetcallofduty.com) завлекает геймера чуть меньшей, но тоже неплохой файловой базой и профессиональным новостным блоком. Последний очень оперативен. Именно отсюда я впервые узнал об отправке «на золото» версии Call of Duty для Mac. В общем, еще одно место в «Избранном» отныне занято!
Примерно то же можно сказать и в адрес Call of Duty Nation (http://www.codnation.com). За исключением одного – новостной блок здесь не обновляется черт знает сколько времени. Безобразие! Однако файловый архив очень неплох, да и несколько хороших игровых серверов настоятельно требуют посещения этого ресурса.

Этого мало!..
Безусловно, нам попеняют, что в обзоре нет «одного замечательного сайта» или «всем известного файлового архива». Увы, мы можем лишь указать ориентиры – журнальная полоса не бесконечна. Так что напоследок – практический совет. Обязательно «пропишитесь» на хорошем форуме, и вам будет известно о Call of Duty все, и даже больше. Ведь никто не знает любимую игру лучше энтузиастов. Даже разработчики… ■

ДЛЯ НАС ОЧЕНЬ ВАЖНО ВАШЕ МНЕНИЕ.

Давайте делать журнал вместе!

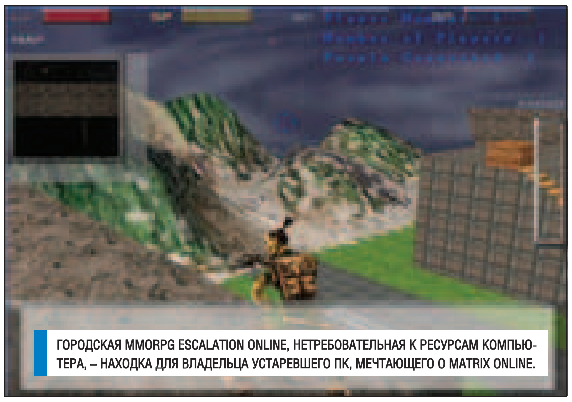
УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Если вам есть что сказать нам, есть чем поделиться, если вы хотите посмотреть место, где рождается журнал, если вы хотите окунуться в саму атмосферу сотворения, мы ждем вас в гости. За чаем у вас будет возможность познакомиться с сотрудниками редакции, пообщаться, высказать свое мнение, а у нас – услышать его и делать наш журнал еще лучше. Ближайшая встреча состоится во вторник 13 июня в 18,00 по адресу: Москва, ул. Льва Толстого, д.18Б, станция метро «Парк культуры» (кольцевая). При себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении. Если вы хотите поучаствовать – пришлите, пожалуйста, заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на vstrecha@gameland.ru

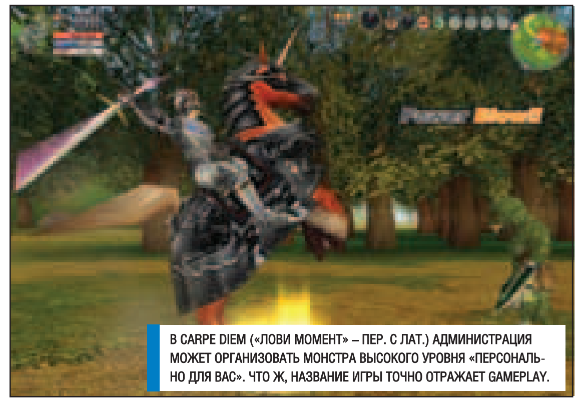
С читателями, проживающими в других городах, мы будем рады пообщаться по e-mail или на нашем форуме http://forum.gameland.ru

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ИЮНЯ

Как обычно, начнем с призыва. В эти дни продолжается открытый бета-тест Legend of Ares (http://www.legendofares.com). Разработчики из MGame преподнесли тестерам роскошный подарок – все персонажи, созданные и прокачанные в open beta, не будут стерты при запуске коммерческого сервера! Такое «безобразие», по-моему, не случалось еще ни разу, так что воспользоваться уникальным предложением непременно стоит. И это еще не все. По 11 июня включительно всем тестерам обещаны и дополнительные призы – от склянок, в полтора раза повышающих набор EXP'ы, до личного комплекта магической брони и оружия. В общем, тестирование этой MMORPG обязательно для всех энтузиастов.



ГОРОДСКАЯ MMORPG ESCALATION ONLINE, НЕТРЕБОВАТЕЛЬНАЯ К РЕСУРСАМ КОМПЬЮТЕРА, – НАХОДКА ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦА УСТАРЕВШЕГО ПК, МЕЧТАЮЩЕГО О MATRIX ONLINE.



В CARPE DIEM («ЛОВИ МОМЕНТ» – ПЕР. С ЛАТ.) АДМИНИСТРАЦИЯ МОЖЕТ ОРГАНИЗОВАТЬ МОНСТРА ВЫСОКОГО УРОВНЯ «ПЕРСОНАЛЬНО ДЛЯ ВАС». ЧТО Ж, НАЗВАНИЕ ИГРЫ ТОЧНО ОТРАЖАЕТ GAMEPLAY.

DarkSpace Asia

Это очень странная история. Еще в 2002-ом году Got Game Entertainment выпустила многопользовательскую онлайновую стратегию Dark Space. Игра пользовалась популярностью среди фанатов, любящих управлять космическими судами и завоевывать планеты. Сегодня DarkSpace можно приобрести за $19 и наслаждаться без особых хлопот.
Но это не конец истории. На дворе 2006 год, и почти тот же Dark Space (правда, без пробела посередине и уточняющей приставкой Asia) уже оказывается самым свежим из четырех проектов крупного азиатского игрового портала Pacific Asian Gaming Network (http://www.pagn.net.ph/ds/). Как разгадать этот детектив – не знаю. Возможно, мы наблюдаем один из немногих случаев, когда не подержанная корейская MMOG завоевывает западный рынок, а наоборот – б/у проект из США приспосабливают для азиатского рынка?
Пускай более компетентные товарищи поправят меня в вопросах сбыта «пожилых» MMOG, но ситуацией, полагаю, воспользоваться стоит. Итак, скачиваем клиент «ново-старой» DarkSpace Asia (36.3 Мбайт, http://downloads.pagn.net.ph/DarkSpaceAsia.exe), устанавливаем и, скорее всего, получаем массу удовольствия. Ведь 3-4 года назад онлайновая action-strategy получала 8.5 баллов из 10, а в Великобритании и вовсе заслужила медаль на грудь как Best Space Game 2002. Надо ли говорить, что требования к железу, по нынешним меркам, никакие? Наверное, нет. Для доступа в Интернет игре хватит приличного аналогового модема.



DARKSPACE ASIA – БЕТА-ТЕСТ ЧЕРЕЗ ЧЕТЫРЕ ГОДА ПОСЛЕ… РЕЛИЗА.

Escalation Online

Долой эльфов и орков, забудем инопланетян и постапокалипсис! Вслед за Matrix Online к нам идет Escalation Online (http://www.escalation-online.com) – еще одна многопользовательская ролевая игра в современном урбанистическом ландшафте.
Идея насчет современного города, бесспорно, отличная, но пыл первых естествоиспытателей Escalation Online стоит немного остудить. Взгляните на скриншот, и вам станет понятно – игра находится на весьма ранней стадии разработки. Впрочем, многое из задумок в ней уже воплощено. Например, система распределения игроков одного города по зонам, что исключает столпотворение в местах прокачки. Или возможность преуспеть, полностью отказавшись от этой самой прокачки и занявшись другими делами – строительством или PvP.
Так что тестировать эту MMORPG стоит, особенно тем, у кого не самый быстрый Интернет и компьютер. Требования к «железу» у Escalation Online весьма демократичные – машинка не слабее Pentium III, 128 Мбайт RAM и доступ в Сеть не хуже модемных 56 Кбод.

Carpe Diem

А вот и сюрприз! На начало июля назначен бета-тест Carpe Diem (http://www.carpediemgame.com) – совершенно безумной MMORPG от молодого издателя Persistent Worlds (знакомого нам по бета-тесту 9Dragons). В чем же безумство проекта? В одной неповторимой особенности.
В Carpe Diem нам противостоят не заранее сгенерированный набор монстров разной силы, а вполне живой противник, причем единый для всех игроков. С точки зрения игровой механики все очень просто: администрация Carpe Diem вручную (!) играет за самого главного злодея – Uzziel the Evoker. Этот самый Uzziel может в любой момент и в любой точке мира вызвать к жизни монстра любого уровня, что должно вносить тот самый элемент непредсказуемости, которого так не хватает всем нынешним MMORPG.
Но и это еще не все. Uzziel'я можно убить, но сделать это весьма непросто. Напрямую его атаковать не удастся, предварительно нужно собрать 4 особых предмета – меч, лук, щит и посох. Лишь имея всю эту амуницию, группа смельчаков может попытаться порешить злодея…
К сожалению, на момент написания этого обзора клиент Carpe Diem был недоступен. Но я, как и другие энтузиасты бета-тестирования, весь июнь буду ежедневно посещать сайт проекта, в надежде как можно быстрее попасть в игру, накачаться и добраться-таки в числе первых до персонажа администраторов. Ведь я еще помню, сколько было шума, когда в 1997-ом в легендарной Ultima Online незапланированную смерть от рук бета-тестера принял «бессмертный» Lord British – альтер эго Ричарда Гарриота, главного разработчика UO. Кстати, скриншот этого великого события по сию пору хранит Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Image:UO_LB_assasination.jpg). ■



“ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР”!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ $135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru.

Подробности на сайте **www.total-football.ru**

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07

Стартовал Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006

Призы от компании **adidas**. Подробности на **adidas.total-footbal.ru**

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

PLAYSTATION 2

[PS2] SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Пройдите игру на уровне сложности **Captain**, чтобы открыть **Front Grip online**.

Уровни сложности:
Admiral Difficulty – Пройдите Single Player на уровне сложности Captain;
Captain Difficulty – Пройдите Single Player на уровне сложности Commander.

Multiplayer Characters:
North Africa – KILLJOY (**Seal**) – пройдите Training Missions;
North Africa – Seal **Jungle Ghillie Suit** – пройдите N.A. на Commander, Captain или Admiral;
North Africa – Terrorist Jungle Ghillie Suit – пройдите N.A. на Commander, Captain или Admiral;
Poland – COLDKILL (**Seal**) – пройдите Poland на любом уровне сложности;
Poland – Seal Winter Ghillie Suit – пройдите Poland на Commander, Captain или Admiral;
Poland – Terrorist Winter Ghillie Suit – пройдите Poland на Commander, Captain или Admiral;
South Asia – Hari Raman (**Terrorist**) – пройдите S.A. на Captain или Admiral;
South Asia – Seal Desert Ghillie Suit – пройдите S.A. на Commander, Captain или Admiral;
South Asia – Terrorist Desert Ghillie Suit – пройдите S.A на Commander, Captain или Admiral.

Дополнительные ролики:
Making the music – пройдите Flashpoint mission или Deep strike mission;
North African intro movie – пройдите North African area;
Poland intro movie – пройдите Poland area;
Socom 3 credits – пройдите игру с рейтингом Ensign или выше;
South Asia into movie – пройдите South Asia area.

Music Tracks:
Around the corner – пройдите одиночную кампанию на Lieutenant;
Hidden fortress – пройдите одиночную кампанию на Lieutenant;
Hunted – пройдите одиночную кампанию на Lieutenant;
Land in ruins – пройдите одиночную кампанию на Lieutenant;
Last stand – пройдите одиночную кампанию на Captain;
Mahmoud's escape – пройдите одиночную кампанию на Captain;
On the prowl – пройдите одиночную кампанию на Lieutenant;
Resurrection – пройдите одиночную кампанию на Captain;
Trouble on the horizon – пройдите одиночную кампанию на Captain;
Into the firefight – пройдите одиночную кампанию на Captain.

Оружие для Single Player или Training:
GROM Weapons – пройдите одиночную кампанию на Captain;
SBS Weapons – пройдите одиночную кампанию на Commader;
SEAL Weapons – пройдите одиночную кампанию на Ensign;
Terrorist Weapons – пройдите одиночную кампанию на Leutenant.



NINTENDO DS

[DS] THE RUB RABBITS!

Легальные и не совсем способы получения различных видов перчаток.
Боксерские перчатки Эми Роуз, подруги Соника – соберите **77777** сердец или начните игру с картриджем **Sonic Battle** в GBA-слоте.
Перчатки кулачного бойца – соберите **88888** hearts или начните игру с картриджем **Chu Chu Rocket** в GBA-слоте.
Блестящие розовые перчатки – соберите **55555** Hearts или начните игру с картриджем **Sonic Advance 1** или **2** в GBA-слоте.
03 – Hand Puppets – начните игру с картриджем **Sonic Advance 3** в GBA-слоте.
Белые перчатки – начните игру с картриджем **Puyo Pop** в GBA-слоте.

Многопользовательские мини-игры::
Ball – доступна изначально;
Cake Battle (only for 2 Player) – пройдите Snowball fight в Story;
Eye – пройдите Eye в Story;
Snowball Chase (on normal balls in a garden) – победите в Snowball Chase в Story;
Swimming on a tree – пройдите ту часть режима Story, в которой вы плывете на дереве и спасаете подружку от крокодилов;
Table Hockey (**only for 2 Player**) – пройдите Disk в Story.

NINTENDO DS

[DS] 2006 FIFA WORLD CUP

FIFA World Cup Posters:
FIFA World Cup Poster 1 – выиграйте Чемпионат Мира один раз;
FIFA World Cup Poster 2 – выиграйте Чемпионат Мира дважды;
FIFA World Cup Poster 3 – выиграйте Чемпионат Мира трижды;
FIFA World Cup Poster 4 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Океании;
FIFA World Cup Poster 5 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Азии;
FIFA World Cup Poster 6 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Европы;
FIFA World Cup Poster 7 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Африки;
FIFA World Cup Poster 8 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Северной Америки;
FIFA World Cup Poster 9 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира за команду из Южной Америки;
FIFA World Cup Poster 10 – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира и победите в нем за команду из каждого региона;
FIFA World Cup Poster 11 – выполните все Skill Challenges;
FIFA World Cup Poster 12 – выполните все Global Challenges.

Goleo Posters:
Goleo Poster 1 – выполните Possession Skill Challenge;
Goleo Poster 2 – выполните Corner Skill Challenge;
Goleo Poster 3 – выполните Free Kick Skill Challenge;
Goleo Poster 4 – выполните Penalty Shootout Skill Challenge;
Goleo Poster 5 – выполните Oceania zone в Global Challenge;
Goleo Poster 6 – выполните Asia zone в Global Challenge;
Goleo Poster 7 – выполните Europe zone в Global Challenge;
Goleo Poster 8 – выполните Africa zone в Global Challenge;
Goleo Poster 9 – выполните North America zone в Global Challenge;
Goleo Poster 10 – выполните South America zone в Global Challenge;
Goleo Poster 11 – выполните Trivia Challenge на Easy;
Goleo Poster 12 – выполните Trivia Challenge на Hard.

NINTENDO DS

[DS] METROID PRIME HUNTERS

Побеждайте в Wi-Fi матчах для набора очков в Hunters License. Поражения ведут к потере очков.
Rank 1-Bounty Hunter – 0-39 Multi-Player Points.
Rank 2-Super Hunter – 40-139 Points Multi-Player Points.
Rank 3-Elite Hunter – 140-389 Multi-Player Points.
Rank 4-Master Hunter – 390-749 Multi-Player Points.
Rank 5-Legendary Hunter – 750-MAX Multi-Player Points.

Пройдите игру один раз, чтобы открыть таблицу рекордов.

Новые арены
Head Shot – сыграйте 1 four-player match;
Sanctorus – сыграйте 2 local games;
Compression Chamber – сыграйте 4 local games;
Incubation Vault – сыграйте 6 local games;
Subterranean play – сыграйте 8 local games;
Outer Reach – сыграйте 10 local games;
Harvester – сыграйте 12 local games;
Weapons Complex – сыграйте 14 local games;
Council Chamber – сыграйте 16 local games;
Elder Passage – сыграйте 18 local games;
Fuel Stack – сыграйте 20 local games;
Fault Line – сыграйте 22 local games;
Stasis Bunker – сыграйте 40 local games или Wi-Fi game;
Oubliette – победите вторую форму финального босса.

PLAYSTATION 2

[PS2] FINAL FIGHT: STREETWISE

New Game Plus
Пройдите игру один раз, дождитесь окончания списка **Credits**, на предложение сохраниться ответьте утвердительно. После этого загрузите полученный save-файл, и новую игру вы начнете со всеми бонусами, полученными во время предыдущего прохождения.

Гай и Хаггар
Следующие персонажи станут доступны в **Arcade Mode** после прохождения определенных моментов в **Story Mode**:
Гай (**Guy**) – выберитесь из пылающего додзе живым;
Хаггар (**Hagger**) – дойдите до сюжетной встречи с ним.

XBOX 360

[X360] HITMAN: BLOOD MONEY

Список достижений для Xbox 360 GamerScore:
Tier 2 Kruger Schmidt (**5**) – откройте Tier 2 of the Kruger Schmidt;
Tier 3 Kruger Schmidt (**15**) – откройте Tier 3 of the Kruger Schmidt;
Tier 4 Kruger Schmidt (**20**) – откройте Tier 4 of the Kruger Schmidt;
Fully Customized M4 (**25**) – приобретите все компоненты для M4;
Fully Customized Silverballers (**25**) – приобретите все компоненты для Silverballer;
Fully Customized SMG Tactical (**25**) – приобретите все компоненты для SMG Tactical;
Fully Customized SP12 Shotgun (**25**) – приобретите все компоненты для Shotgun;
Fully Customized W2000 Sniper (**25**) – приобретите все компоненты для W2000;
1st Mission Complete (**25**) – пройдите Death of a Show Man на любом уровне сложности;
Silent Assassin (**25**) – получите рейтинг Silent Assassin;
5 Normal Silent Assassins (**25**) – получите 5 Silent Assassin ratings на уровне сложности Normal difficulty;
5 Expert Silent Assassins (**50**) – получите 5 Silent Assassin ratings на уровне сложности Expert;
5 Professional Silent Assassins (**100**) – получите 5 Silent Assassin ratings на уровне сложности Professional;
All Firearms Collected (**100**) – все типы оружия собраны и отображаются в Hideout;
Rookie Mode Complete (**25**) – пройдите игру на уровне сложности Rookie;
Normal Mode Complete (**50**) – пройдите игру на уровне сложности Normal;
Expert Mode Complete (**75**) – пройдите игру на уровне сложности Expert;
Professional Mode Complete (**150**) – пройдите игру на уровне сложности Professional.



PSP

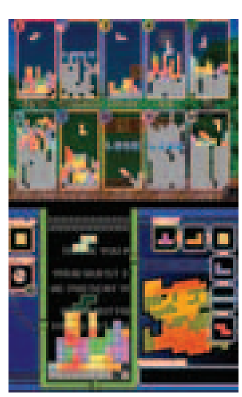
[PSP] WORLD TOUR SOCCER

Bronze All-Star Team Pack – получите как минимум бронзу во всех challenges;
Бронзовый мяч – получите как минимум бронзу во всех challenges;
Шотладская лига всех звезд – получите бронзу во всех challenges;
Голландская лига всех звезд – получите как минимум бронзу во всех challenges;
Суперкоманда Африки – победите в Africa cup;
Суперкоманда Азии и Океании – победите Asia & Oceania Cup;
Суперкоманда Европы – победите в Euro Cup;
Суперкоманда США – победите в America Cup;
Суперкоманда Южной Америки – победите в South America Cup;
Суперкоманда мира – победите в World Tournament;
Бразилия 1970 – выиграйте все кубки во всех режимах.
Барселона 1990 – получите highest assists в кубке.

NINTENDO DS

[DS] TETRIS DS

1 Чтобы открыть доступ к **Endless Mode**, вы должны завершить **Standart Mode**. Тогда **Endless** будет доступен во время выбора уровней в **Standard Marathon Mode**.
2 Как открыть музыкальные треки в **Sound Test** при прохождении **Standard Marathon Mode**:
Basement Tetris (**SMB 1-2**) – дойдите до Level 3;
Mario Tetris 3 (**SMB 3 Overworld**) – дойдите до Level 4;
Bowser Battle (**SMB 1-4**) – дойдите до Level 10;
Tetris DK (**Push Mode Theme**) – дойдите до Level 13;
Balloon Tetris (**Touch Mode Theme**) – дойдите до Level 14;
Tetris Climber (**Ice Climber Theme**) – дойдите до Level 15;
Rushed Tetris – дойдите до Level 16;
Ancient Tetris (**Tetris GB** – **Music A**) – дойдите до Level 19;
CongraTetris – завершите **Marathon**.



«Страна Игр» и UP rus
ПРЕДСТАВЛЯЮТ КОНКУРС

«АРМЕЙСКИЙ»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу army@gameland.ru до 15 июля 2006 года с пометкой в теме письма (или на конверте) «Армейский конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.
УДАЧИ!

НА КОНУ

Лицензионные DVD-комплекты «2-в-1» с фильмами «Морпехи» и «Рожденный 4-го июля», а также лицензионные DVD с фильмом «Морпехи»!



1. Боевые действие фильма «Морпехи» разворачиваются на территории...
а) Ближнего Востока;
б) Южной Кореи;
в) Чечни.

2. В составе какого флота в 1705 году впервые возникла российская морская пехота?
а) Черноморского;
б) Балтийского;
в) Северного.

3. Режиссер «Морпехов» Сэм Мендес в большое кино подался...
а) с университетской скамьи;
б) из частной хирургической клиники;
в) с театральных подмостков.

4. Сколько «Оскаров» собрали все фильмы Сэма Мендеса в сумме?
а) пять;
б) шесть;
в) семь.



ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ UP RUS

PLAYSTATION 2

[PS2] TOURIST TROPHY

❶ Займите первое место в **2 Stroke Legend Series Championship**, чтобы получить следующие награды: **Buell LIGHTNING CITYX XB9SX '05, SHOEI X-9 RAY TC-1 Red (Helmet), SHOEI X-9 RAY TC-2 Blue (Helmet), SHOEI X-9 RAY TC-5 Gray (Helmet), Special Racing Number «1»**.
❷ Займите первое место в **2 Stroke Series Championship** , чтобы получить следующие награды: **Honda VFR400R Racing Modified '89, SHOEI X-8 SP UEDA, Special Racing Number «1»**.
❸ Займите первое место в **80's Heroes Championship**, чтобы получить следующие награды: **Special Racing Number «1», SHOEI GRV A, SHOEI X-eleven TSURUTA, TRICK*STAR TSURUTA SUZUKA8H, TRICK*STAR ZX-10R SUZUKA8H '05**.
❹ Займите первое место в **Monster Series Championship**, чтобы получить следующие награды: **Arai RX-7 RR4 WATANABE, Special Racing Number «1», YOSHIMURA HAYABUSA X-1 '00.**
❺ Займите первое место в **Super Bike 1000 Championship**, чтобы получить следующие награды: **Arai RAPIDE-SR AOYAMA (Helmet), Arai YOSHIMURA REPLICA HELMET RX7 RR4 (Helmet), Special Racing Number «1», YOSHIMURA SUZUKI JOMO with SRIXON GSX-R 1000 Suzuka8H '05, YOSHIMURA SUZUKI JOMO with SRIXON WATANABE Suzuka8H.**
❻ Займите первое место в **Super Sports 600 Championship**, чтобы получить следующие награды: **agv TI-TECH VALENCIA (Helmet), Arai RX-7 RR4 Matsudo (Helmet), MORIWAKI MOTUL TIGER RACING CBR1000RR Suzuka8H '05, MORIWAKI MOTUL TIGER RACING MATSUDO Suzuka8H, Special Racing Number «1».**
❼ Займите первое место в **TMAX Championship**, чтобы получить следующие награды: **Arai RX-7 RR4 TAIRA REPLICA Red (Helmet), Arai RX-7 RR4 TAIRA REPLICA US Inter Color (Helmet), Special Racing Number «1», YAMAHA FZR400 Racing Modified '86.**
❽ Займите первое место в **TT Classic Series Championship**, чтобы получить следующие награды: **HONDA RC162 '61, Special Racing Number «1»**.
❾ Займите первое место в **TT World Series Championship**, чтобы получить следующие награды: **7 HONDA CBR1000RRW Suzuka8H '05, 7 HONDA KIYONARI Suzuka8H, SHOEI X-Eleven KIYONARI TC-1 Red/Black (Helmet), Special Machine Races Unlocked, Special Racing Number «1»**.
❿ Займите первое место в **TZ-250 Championship**, чтобы получить следующие награды: **Arai RAPIDE-SR YUKI, Special Racing Number «1», YSP & PRESTO Racing NAKATOMI Suzuka8H, YSP & PRESTO Racing YZF-R1 Suzuka8H**.
⓫ Займите первое место в **TZ125 Championship**, чтобы получить следующие награды: **Arai RX-7 RR4 SAKATA, Special Racing Number «1», SUZUKI RG 250 Gamma '83**.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

ЕЩЕ

[DS] TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP

На экране для ввода паролей введите следующие коды:
4957050328 – Hamburger;
2068994292 – Roller skates.

[PSP] SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

Просмотр роликов:
Chile Intro – пройдите Chile Missions;
Credits – пройдите Campaign Mode;
Morocco Intro – пройдите Morocco Missions;
Poland Intro – пройдите Poland Missions;
South Asia Intro – пройдите South Asia Missions.

[PC] HITMAN: BLOOD MONEY

Найдите в папке с игрой файл **hitmanbloodmoney.ini**, откройте его любым текстовым редактором и добавьте в конец строчку **EnableCheats**. Сохраните результат. Теперь во время игры нажмите ~, чтобы получить доступ к меню читов.

[PC] SIN EPISODES: EMERGENCE

Для введения кодов нажмите ~ и введите **sv_cheats 1**:
impulse 101 – все оружие и патроны;
God – God Mode;
notarget – невидимость;
health 999 – 999 единиц здоровья;
noclip – возможность проходить сквозь стены и объекты.

PC PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE

[PC, PS2, XBOX, GC, GBA] 2006 FIFA WORLD CUP



All-African Team – выиграйте турнир с командой из Африки;
All-Americans Team – выиграйте турнир с командой из Северной или Южной Америки;
All-Asian Team – выиграйте турнир с командой из Азии;
All-European Team – выиграйте турнир с командой из Европы;
All-World Team – откройте все перечисленные выше команды.

XBOX 360

[X360] 2006 FIFA WORLD CUP

Список достижений для Xbox 360 GamerScore:
Beat the Host Nation (50) – победите сборную Германии;
Complete a Scenario (50) – выполните любой Challenge из списка Global Challenge;
Complete all Scenarios (500) – выполните все Challenges из списка Global Challenge;
Qualify for the World Cup (150) – пройдите квалификацию на Чемпионат Мира в 2006 FIFA World Cup Mode;
Win the World Cup (250) – выиграйте Чемпионат Мира в 2006 FIFA World Cup Mode.

EASTER EGGS

[DS] THE RUB RABBITS!

С праздничком!
На ваш день рождения или на Рождество девочка в главном меню, сверившись с внутренними часами DS, поздравит вас с соответствующим праздником.

READERS' HINTS

Jackdisel jackdisel@mail.ru

[PC] SIN EPISODES: EMERGENCE

❶ На первом уровне, когда вы выбегаете из здания Sintek, не садитесь в машину, а пробегите вперед, потом налево до упора. Вы сможете увидеть, как гражданин нокаутирует телефонную будку.
❷ Когда вас высадят из машины, не спешите уходить с уровня – походите вокруг, поговорите с людьми. Вы встретите двух рабочих – предателей, которые намекнут на злобные планы Sintek. Еще один интересный экземпляр – нищий: вернитесь к тому месту, откуда приехали, и внимательно оглядитесь. Трижды он попросит денег, а на четвертый раз скажет веселую фразу. На том же уровне, за грузовиком около гаража есть надпись «Viva la Revolution!», которую авторы почему-то решили спрятать ото всех.
❸ После того как вас высадят из машины, и вы поговорите с предателем, который сдаст нам Радека, вы должны будете прыгнуть в дыру в асфальте. Прыгните туда, но не бегите по доскам вперед, а обернитесь назад и прыгните в воду. Там проплывите до стены, где найдете рыбку Dopefish.
❹ Если вы полетаете по уровням с помощью кода «noclip» (или присмотритесь к дирижаблю в небе на карте se1_highrise03), то увидите один очень интересный плакат, рекламирующий средство «Zombaway». Довольно интересная пародия, особенно потому, что зомби были в HL2, на движке которой построена игра.
❺ Ritual оставила на одной из карт секрет в виде своей фирменной маски, нарисованной на стене. Когда вы убьете своего первого мутанта, сразу же идите к лестнице, ведущей наверх. Поднимайтесь, убивайте еще нескольких. Когда полностью поднимитесь, то подвергнитесь атаке с нижней платформы злобными мутантами, которые будут кидать в вас ящиками. Убейте их и откройте себе проход вперед, раскидав ящики. Проходите под лестницей и разбивайте ящики у стены – и вы найдете этот тщательно скрытый секрет.
❻ Если вы досмотрите финальные титры до конца, то в награду получите несколько «прикольных» сценок, в которых персонажи говорят всякие глупости.





TOTAL DVD
НОРТОН
TOTAL DVD
ОДРИ



DVDXPERT
DVDXPERT

Автор:
Александр «Kinn» Мельников
ad-r@mail.ru

Heroes of Might and Magic V

Открывая цикл статей по пятой части прославленной серии, хотим сделать небольшую оговорку. Сначала мы рассмотрим основные изменения игровой механики и только затем перейдем к тактике игры за каждую расу, поскольку многие способности и характеристики существ еще будут меняться в патчах из соображений баланса, и с советами по их использованию пока лучше повременить.

Рэкет по-геройски

Поскольку караванов в пятой части нет, во время изучения территории вокруг ваших замков обязательно запомните все домики, которые приносят еженедельный доход или прирост существ. Затем наймите достаточное количество героев, которые будут обегать все эти постройки в начале каждой недели. Ресурсы и войска лишними не бывают.

Профильное образование

Как и раньше, на карте можно встретить домики ведьм. Зайдя в один из них, герой может обучиться новому навыку, улучшить его, если такой у героя уже есть, или получить перк. Однако не стоит сломя голову нестись к такому домику главным героем, лучше сначала проверить второстепенным. Как знать, вдруг вам достанется совсем не то, что нужно.

НОВЫЙ МИР

Благодаря трехмерному движку, глобальная карта обрела ландшафт.
В зависимости от рельефа изменяется радиус обзора героя. В ущелье он видит местность впереди и позади себя, но не то, что прячется за горами. На холме же обзор гораздо лучше. Это обязательно следует учитывать при разведке территории и сборе ресурсов. Например, не стоит заканчивать ход на границе неизведанных земель и в низине. Это чревато неожиданным нападением врага и потерей героя.
Немного изменен принцип просчета маршрута. Раньше, если путь к точке назначения преграждали монстры, которых невозможно обойти, курсор показывал недоступность территории. Сейчас он позволит направить героя в нужную точку, но с монстрами придется драться. Так что прежде чем отправлять героя куда-то, проверьте дорогу, нет ли на ней красных точек. Терять героя по неосторожности всегда обидно.
Основным неудобством для игроков-ветеранов станет изменение активной части курсора. Теперь она находится не у копыт «лошадки», а у головы. Казалось бы, мелочь, но игроки просто засыпают форумы жалобами о том, что не могут попасть в объекты на карте, часто промахиваются и теряют драгоценные единицы хода. Имейте в виду.
Численность вражеской армии теперь можно определить «на глаз». Если герой бегает с большим количеством войск, за ним тянется густой шлейф. Это помогает, когда вражеский герой показался ненадолго: вышел из тумана войны и скрылся обратно. Густота шлейфа или его отсутствие позволяют определить, стоит ли его бояться или можно не обращать внимания на всякую мелочь.
Управление армией такое же, как в третьей части игры, то есть нельзя передвигать монстров отдельно от героев. Дальность пути вычисляется в начале хода и не меняется от дальнейших перестановок в армии. Так что если герой закончил ход в замке, оставьте в его армии самых быстроходных существ, остальных перекиньте в замок.
В начале следующего хода армию можно вернуть, и запас хода будет чуть больше. Такой же маневр можно проверить, если рядом с главным героем находится второй, в задачу которого входит лишь сбор ресурсов. Обычно его не снабжают армией, и он может выступать в роли «замка». Иногда разница в пару единиц хода может решить многое.

ВРЕМЯ

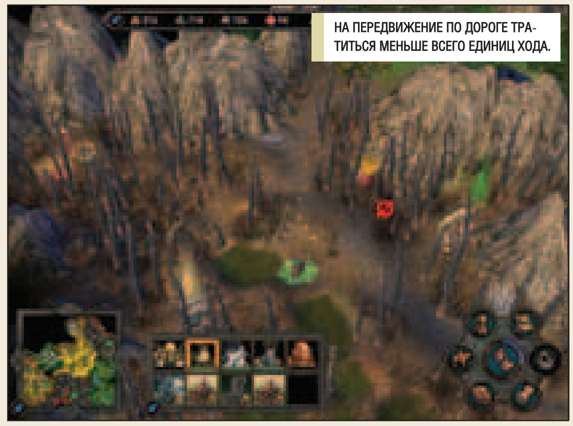
В третьей части игры приходилось следить лишь за днями недели, чтобы успеть построить нужные здания в городах для прихода существ, а на последней неделе месяца еще и молиться, чтобы чума не уничтожила невыкупленные войска. В четвертой части время практически потеряло свое значение, так как юниты приходили ежедневно пропорционально недельному приросту. Сейчас поступление войск в городах происходит снова раз в неделю, в первый день. Однако «астрологические» эффекты каждой из недель стали похожи на одно большое колесо фортуны или лотерейный мешок, так как разработчики не ограничились банальной «чумой» или «повышенным приростом различных существ».
Теперь недели могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние на практически все сферы игрового процесса. Например, на неделе могут быть снижены вдвое все цены по обмену ресурсов на рынках или увеличен в полтора раза физический урон всех юнитов, или все заклинания одной из школ магии станут срабатывать всегда по максимуму. Список довольно длинный, и приводить его весь нет смысла (смотрите таблицу на диске), но вот принимать во внимание необходимо.


27-Й УРОВЕНЬ – ПРИМЕРНЫЙ ПРЕДЕЛ РАЗВИТИЯ ГЕРОЯ НА ТЕХ КАРТАХ, КОТОРЫЕ ИДУТ ВМЕСТЕ С ИГРОЙ.


УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ КАЖДОГО ГЕРОЯ ТЕПЕРЬ НАСТОЛЬКО РАЗНООБРАЗНЫ, ЧТО ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ.



ПОЛНЫЙ НАБОР БОЕВЫХ МАШИН ОБЯЗАТЕЛЕН. А ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ, ОБЗАВЕДИТЕСЬ СООТВЕТСТВУЮЩИМ УМЕНИЕМ.



НА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ДОРОГЕ ТРАТИТЬСЯ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЕДИНИЦ ХОДА.

К примеру, не стоит нападать на Пещерных демонов или Магов на неделе, когда любой магический урон увеличен в полтора раза, а у вас недостаточно сил, чтобы перебить их, не дав сделать и хода. Всегда следите за названием недели и учитывайте ее эффект при игре.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тактический режим тоже не остался без изменений. Существенным нововведением стала обязательная расстановка войск перед началом каждой битвы. Работает она гораздо удобнее, чем похожий режим в третьей части (и к тому же не требует специального умения), и дает кучу преимуществ и возможностей для маневра. Теперь не нужно «ходить» существами, чтобы переставить их в нужном порядке, достаточно перетащить отряд куда надо.

Также необязательно выставлять все отряды на поле боя. Такой прием позволяет сохранить армию при битвах с нейтральными существами. К примеру, если вы напали на отряд стреляющих монстров, то можно выставить всю армию и потерять пару десятков бесценных лучников или магов.

А можно ограничиться быстрыми отрядами с высокой инициативой, которые за два хода доберутся до врагов и уничтожат их в ближнем бою.

Не всегда имеет смысл выставлять в бой существ высокого уровня, особенно если они не нужны в данном бою. Может статься, что «шальная пуля» убьет часть из них, и останется лишь рвать и метать, что враг ударил именно этих юнитов, а не более слабых.

Всегда смотрите, какие существа в армии, на которую вы напали. Многие монстры наносят повреждения по площади, как магией, так и обычными выстрелами, поэтому не стоит всегда окружать свои дальнобойные отряды кольцом существ ближнего боя. Что хорошо работает против рукопашных отрядов противника, может не подействовать против лучников или магов.

Также следует учитывать относительно небольшую площадь поля боя при составлении армии. Многие монстры занимают не одну, а четыре клетки. Если армия будет состоять из таких «великанов», вы не сможете использовать все отряды в бою, но зато в случае поражения потеряете всех существ. В ширину поле состоит из десяти клеток. Поэтому можно выставить только 5 «больших» отрядов (и то, если никакие бревна не мешают). Но в таком случае, помимо понижения показателя морали из-за разношерстности армии (ни в одном замке нет больше трех больших существ), возможность тактического маневра упадет почти до нуля.

Обращайте внимание на наличие непреодолимых препятствий на поле боя. Иногда они позволяют закрыть лучников с помощью других существ от любого посягательства со стороны противника. Не стоит ставить кавалеристов перед упавшим деревом и подпирать их сверху и снизу другими отрядами, а то они не смогут выбраться.

А вот драконов, грифонов и прочих летунов можно располагать где угодно. Они способны преодолеть не только поваленные деревья, но и камни, лавовые озерца и крепостные стены.

Теперь поговорим о другом нововведении, серьезно влияющем на сражения, – об инициативе. Раньше бой делился на раунды и каждый отряд ходил один раз за раунд (без учета показателя морали). Новый показатель инициативы отвечает не столько за очередность хода, сколько за время, требуемое существу для восстановления сил после предыдущего (здесь и далее – «откат»). Весь бой – сплошной период времени, не разделенный на раунды. Повышение морали теперь не дает повторный ход, а просто уменьшает время «отката» наполовину. В связи с этим ваши отряды с высокой инициативой и хорошей моралью могут сходить несколько раз, пока очередь дойдет

Гучи или Армани – что лучше?

В связи с изменением ассортимента артефактов, стало очень сложно определить, какой именно набор необходим каждому герою. Но все же руководствуйтесь здравым смыслом, а не одевайтесь только в то, что дает больше бонусов. Ведь лучше получить прибавку в единичку морали, чем +6 к Колдовству, когда герой и двух заклинаний связать не может.

Если друг оказался вдруг ...

Есть очень четкая зависимость показателя морали от состава армии. Если все существа и герой из одного замка, то мораль будет высокой. Однако комбинация демонов и темных эльфов не приводит к заметному ее ухудшению. Простые эльфы, люди и маги тоже лояльны друг к другу, а вот нежить испортит мораль кому угодно. Учтите при составлении армии.



ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО ШАХТЫ, ПРИДЕТСЯ СРАЖАТЬСЯ. ОБ ЭТОМ ГОВОРЯТ КРАСНЫЕ ТОЧКИ.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ, НЕ ТРЕБУЮЩИЕ МАНУ. КАЖДАЯ РАСА ОБЛАДАЕТ СВОИМ НАБОРОМ.

Количество существ в отрядах

- 1-4
Few (Мало)
- 5-9
Several (Несколько)
- 10-19
Pack (Группа)
- 20-49
Lots (Много)
- 50-99
Horde (Орда)
- 100-249
Throng (Толпа)
- 250-499
Swarm (Тьма)
- 500-999
Zounds (Тысячи)
- >=1000
Legion (Легион)

до более медленных существ противника.
У большинства юнитов, впрочем, инициатива примерно одинаковая, что делает особо ценными умения героев и способности монстров, которые влияют на время «отката» напрямую. Их следует учитывать при выборе цели для атаки. Линейка инициативы показывает как очередность хода существ, так и эффект от ваших действий по ее изменению (например, использование команд «ждать» и «защищаться»). При сражении с нейтральными монстрами или равными силами противника для атаки следует выбирать тот отряд, который ходит раньше.

ОДИН В ПОЛЕ

Поговорим, собственно, о герое. Как и в третьей части, у него нет здоровья, он не ходит по полю боя и не может быть целью для атаки, а его Атака и Защита прибавляются к аналогичным показателям отрядов. Зато, как и другие существа, он имеет свою очередность хода. Выявить, от чего она зависит, не удалось, так как показатель инициативы для героев не указан. Опытным путем мы выяснили, что он всегда одинаковый. Герой может атаковать отряд противника не только при помощи магии, но и сам по себе. Наносимый урон зависит от уровня (так, герой 20 уровня убивает за ход одно существо 7 уровня или 8-9 первого). Это сделано для того, чтобы герои-воины тоже приносили пользу, а не завидовали магам, которые могут хотя бы раз «плюнуть» магией в противника. Еще у воинских классов появились боевые способности, которые можно применять без затрат маны. Все это позволяет воинам полноценно участвовать в битвах, усиливать своих существ без помощи магии и наносить серьезный урон армии противника. Как и в третьей части, у каждого героя есть специальность: у кого-то с каждым уровнем повышается запас хода, к кому-то присоединяется любая нейтральная нежить – изучайте таблицу на диске.

УМЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Эта часть игры подверглась самым сильным изменениям. Общее число умений и заклинаний уменьшилось по сравнению с предыдущими частями, но изменился эффект многих умений и принцип их роста, и почти каждое из них полезно. Каждый герой обладает одним уникальным умением своей расы и пятью ячейками для базовых умений, доступных для всех замков. Базовые умения имеют три степени прокачки, и лишь расовое умение может быть прокачано до четвертого уровня. Но помимо роста самих умений, герой может выбирать при повышении уровня различные способности (по три для каждого умения).
Некоторые из способностей были полноценными, но малополезными умениями в третьей части игры, такие как «Разведка» или «Навигация». Помимо общих для всех замков способностей у каждого умения существуют уникальные расовые, для получения которых надо соблюсти определенные условия (смотрите программу «Колесо умений» на нашем диске). Все это сильно разнообразит варианты развития героя (ведь приходится выбирать, какие 5 умений из 12 общих взять герою по мере роста уровня) и позволяет создавать нужные комбинации для каждой конкретной ситуации.
Такие умения, как «Лидерство», «Логистика», «Нападение» или «Оборона», по сравнению с третьей частью, почти не изменились, а вот некоторые стоит рассмотреть отдельно.
«Управление машинами» когда-то было в ранге почти бесполезных. Теперь оно стало если не обязательным для всех, то важным и полезным точно. Этому способствуют и улучшение самих «боевых машин» (лечебной палатки, баллисты, тележки с боеприпасами). Многие игроки жалуются, что катапульта часто стреляет в то место стены, которое уже проломлено, считая это непростительным багом, требующим обязательного исправления. На наш взгляд, это нововведение направленно против тех, кто пренебрегает «Управлением машинами». Ведь данное умение не только увеличивает силу выстрела, позволяя разрушать часть стены с одного залпа, но и повышает шанс попадания. А о каком шансе стоило бы говорить, если бы катапульта всегда била со стопроцентной меткостью?
Как и раньше, это умение добавляет огневой мощи баллисте и открывает доступ к навыкам, с помощью которых она начинает стрелять три раза за ход, игнорировать защиту цели и наносить дополнительный урон огнем. А ведь еще есть герои, способные менять эффект от выстрела баллисты, усиливая ее дополнительными заклинаниями!
Дополнительная амуниция – вещь, необходимая каждой армии. Любой игрок, напирающий на дальний бой, почувствует это. Дело в том, что в пятой части у существ с дистанционной атакой ощутимо урезали количество выстрелов. Если в третьей части только неулучшенные медузы обладали запасом в 4 выстрела, то теперь это весьма распространенное значение. Однако при наличии умения «Управление машинами», помимо неограниченного боезапаса, тележка с боеприпасами повышает атаку и защиту всех стрелков в армии. Мелочь, а приятно.
И, наконец, палатка превратилась из походной аптечки в настоящий госпиталь. Герои, не обладающие умением «Управление машинами», не смогут получить главный козырь этого чуда техники – воскрешение


ХОД ГЕРОЯ. ТОЛЬКО СЕЙЧАС МОЖНО ПРИМЕНЯТЬ ЗАКЛИНАНИЯ ИЛИ УМЕНИЯ.


ЦИФРА РЯДОМ С НАДПИСЬЮ «ВОЗМОЖНЫЙ УРОН» ОЗНАЧАЕТ, СКОЛЬКО СУЩЕСТВ БУДЕТ УБИТО В РЕЗУЛЬТАТЕ АТАКИ.

существ. Да-да, вы не ослышались! Конечно, количество восстанавливаемых жизней довольно мало, но если учесть, что палатка не имеет ограничения на количество применений и не тратит ману... На начальных уровнях герой с палаткой и данным умением будет иметь значительный перевес в свою пользу. Помните об этом и уничтожайте вражескую палатку в первую очередь. Сильно изменилось умение «Чародейство». Если раньше оно усиливало повреждения, наносимые боевой магией, то теперь оно уменьшает время «отката» при применении заклинаний. Именно оно дает магам то преимущество, которого так не хватало в третьей части. Ведь при сильной специализации в магии и наличии этого умения маги способны накладывать усиливающие или ослабляющие заклинания в три раза быстрее, а боевые – в полтора.

МАГИЯ

В предыдущих частях все сферы магии содержали в себе заклинания различной направленности. Каждая школа обладала набором усиливающих, ослабляющих и боевых заклинаний. Это позволяло в какой-то мере компенсировать различия и создавало обманчивое впечатление равенства между ними. В пятой части разработчики пошли «от противного» и объединили заклинания по школам в зависимости от их действия. Таким образом, появилось всего четыре школы: Магия света (усиливающие заклинания), Магия тьмы (ослабляющие заклинания), Магия разрушения (боевые заклинания) и Магия призыва (сюда включили не только заклинания призыва существ, но и создание мин, клонов, воскрешение мертвых и все заклинания стихии земли). Первое и главное правило – чем больше усилена армия магически, тем она эффективнее, и наоборот. Прибавка к параметрам отрядов за



КОЛИЧЕСТВО ПОЛУЧЕННОГО ОПЫТА И ПОДНЯТОЙ ПОСЛЕ БОЯ НЕЖИТИ ПОКАЗЫВАЮТ В ВИДЕ ВСПЛЫВАЮЩИХ НАДПИСЕЙ. НЕ ВСЕГДА УСПЕВАЕШЬ РАЗГЛЯДЕТЬ.

счет магии существенно возросла. К примеру, если раньше самый большой магический бонус к защите был равен 6, то сейчас он составляет целых 12 единиц. Так же обстоит и с заклинаниями, повышающими атаку. Да и ослабляющее действие проклятий теперь куда заметнее. Следующим изменением стало отсутствие заклинаний массового действия. Теперь массовый эффект дают перки соответствующих школ магии (например, «Мастер благословлений» в Магии Света). Стоит учитывать, что получение массовых эффектов для большинства заклинаний одной школы исключает разучивание уникальных для расы перков, так как их число ограничено тремя. Придется от чего-то отказываться. Выбирая какую-то школу магии при получении уровня, помните о приоритетах роста основных характеристик героя – ведь, скажем, у Рыцаря никогда не будет высокого Знания и Колдовства. В предыдущих частях большое количество артефактов, увеличивающих сразу все параметры на 3-6 пунктов, позволяло воинским классам по крайней мере не беспокоиться о длительности усиливающих или ослабляющих заклятий, а то и эффективно применять боевую магию. В пятой части бонусы от артефактов «урезали», и теперь даже прибавка в 2 пункта к одному параметру считается большим благом. В связи с этим у воинов не только мал запас маны, но и очень невелико время действия заклинаний: приходится повторять их заново каждый свой ход. Маги же, потратив немного времени на произнесение всех заклинаний защитного и ослабляющего характера, приступают к атакующей магии, не беспокоясь за то, что эффекты быстро пропадут.

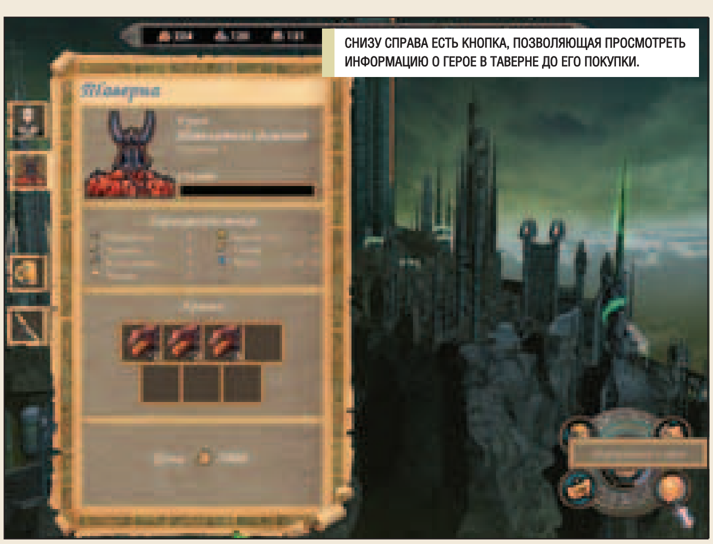
В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как и любая достойная пошаговая стратегия, Heroes of Might and Magic V – игра с достаточно сложной механикой и множеством возможностей. Нельзя рассказать обо всем и сразу, поэтому мы опишем тактику игры за каждую расу в следующих номерах. А пока – играйте и изучайте дополнительные материалы на диске. ■

«Домашнее чтение»

Чтобы узнать «горячие клавиши», изучите руководство пользователя – оно лежит в виде pdf-файла в папке с установленной игрой (называется Manual). А на нашем диске вы найдете следующие таблицы, любезно предоставленные «Геройским уголком» (http://heroes.ag.ru):

- Умения и способности героев
- Биографии и индивидуальные способности героев
- Заклинания
- Характеристики существ
- Артефакты
- Постройки в замках
- Объекты на карте
- Описание эффектов недель



СНИЗУ СПРАВА ЕСТЬ КНОПКА, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ ПРОСМОТРЕТЬ ИНФОРМАЦИЮ О ГЕРОЕ В ТАВЕРНЕ ДО ЕГО ПОКУПКИ.



ЗАМКИ ОЧЕНЬ КРАСИВЫЕ, ОДНАКО СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ, КАКОЕ СТРОЕНИЕ ГДЕ.

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



Mario Kart DS

Mario Kart DS - первая ласточка портативных киберспортивных дисциплин. Мы расскажем вам о механике игры и поможем найти соперников в Интернете.

Как уйти от синего панциря

Да, избежать попадания синего панциря все же можно. Едва услышите, что оный предмет был использован, зарядите турбо-ускорение – добейтесь появления красных искр – и ждите. Как только панцирь замрет над вами, готовясь спикировать, – отпускайте кнопку [R] и, все еще удерживая «влево» или «вправо» (в зависимости от направления поворота), быстро нажмите «R» еще раз. Если все сделано верно, вам удастся улизнуть от взрыва. Помимо этого метода, есть и другой (но еще менее надежный): попытайтесь одновременно нарваться на что-либо еще. Так, если вас одновременно настигнут красный и синий панцири, то, получив удар от красного, вы уйдете от атаки синего и сохраните имеющийся у вас предмет. И, само собой, при использовании вами Бу или Звезды, а также при падении с трассы, синий панцирь силы не имеет.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: МЕХАНИКА ИГРЫ

Характеристики машин

- **Speed**: не нуждается в подробном объяснении. Чем выше этот показатель, тем выше у машины максимальная скорость.
- **Acceleration**: определяет, как быстро машина может развить полную скорость. Также увеличивает продолжительность турбо-ускорения.
- **Weight**: палка о двух концах. Тяжелые машины могут сбивать с трассы более легкие, но в то же время гораздо сильнее замедляются вне трассы.
- **Handling**: определяет маневренность машины. Чем показатель выше, тем легче входить в повороты.
- **Drift**: показатель подконтрольности машины при скольжении.
- **Items**: чем выше характеристика, тем лучше попадаются предметы и тем дольше эффект действия предметов на данную машину.

Примечание

Drift и Handling уравновешивают друг друга. Так, неустойчивые на крутых поворотах машины могут использовать скольжение, чтобы преодолеть препятствия. Аналогично с Acceleration и Speed: машины с низкой скоростью вполне могут выбиться в лидеры за счет быстрого разгона и продолжительных ускорений. Наконец, машина с минимальным Drift и максимальным Acceleration будет идеальной для снейкинга (см. ниже). Поскольку в конечном итоге (когда все бонусы открыты) все персонажи могут водить все машины, важно отметить, что и сами герои влияют на окончательные характеристики связки «водитель плюс карт». К примеру, Toad и Dry Bones входят в повороты куда лучше Баузера, который, к слову, сильно прибавляет к весу машины (равно как и Варио с Данки Конгом).

Модификаторы веса у персонажей следующие:

Mario:	0
Luigi:	0
Peach:	-11
Yoshi:	-14
Toad:	-17
DK:	+8
Wario:	+10
Bowser:	+17
Daisy:	-8
Dry Bones:	-20
Waluigi:	+2
ROB:	+17

Важные умения

- **Rocket Boost**: ускорение в самом начале заезда. Получается при своевременном зажатии кнопки газа – примерно через четверть секунды после того, как прозвучит второй сигнал, во время затухания цифры «2».
- **Drafting**: имеет эффект использования Звезды на протяжении 3.5 секунд. Достигается просто: достаточно лишь ехать сзади другого гонщика. Если по центру экрана появляются линии ветра, то вы все делаете правильно и скоро получите ускорение.
- **Power Sliding**: первое умение, которым нужно овладеть. Скольжение (дрифт) осуществляется зажатием кнопки [R] и поворотом влево или вправо. Сила и управляемость заноса зависят от соответствующей характеристики карта.
- **Power Slide Boost**: получение «бесплатного» турбо-ускорения при скольжении (дрифте). Делается так: во время скольжения, скажем, вправо, нажимаем «влево-вправо» (под колесами появляются синие искры), «влево-вправо» (появляются красные искры) и отпускаем [R] – получаем прибавку в скорости. Для поворота влево комбинация, соответственно, будет «вправо-влево, вправо-влево». Продолжительность ускорения зависит от Acceleration-характеристики карта.
- **Snaking**: одна из самых спорных возможностей. Смысл снейкинга в том, чтобы получать турбо-ускорения не только на поворотах, но и на прямых участках трассы – иными словами, скользить по ней зигзагами (подобно ползущей змее – отсюда и название). Это умение требует длительной практики, но результат заставит соперников кусать локти от зависти. Многие игровые сообщества, впрочем, осуждают снейкинг, приравнивая его к читерству.

Предметы

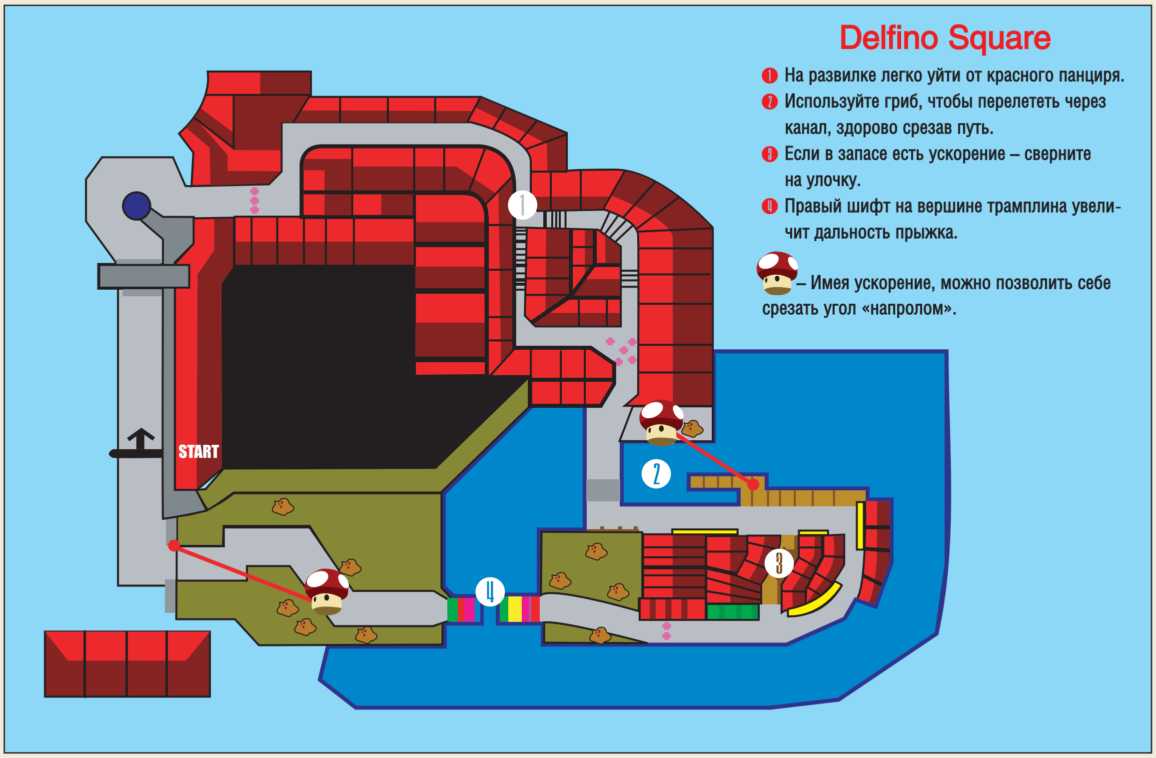
Предметы условно делятся на четыре категории. Первая отводится гонщику, занимающему первое место, вторая – 2-3 местам, третья – 4-5, а четвертая – 6-8 местам. При онлайновой игре вчетвером номер категории соответствует позиции гонщика. Предметы категории с меньшим номером могут появиться у игроков категории большего номера, но не наоборот. Так, Звезда (категория 4) никогда не достанется лидеру гонки, но идущий третьим гонщик вполне может получить относящийся к первой категории банан. Стоит также отметить, что выбор предмета осуществляется в момент взятия ящика – иными словами, если вы едете вторым, берете ящик и (еще не зная, что там выпадет) тут же выбиваетесь в лидеры, не удивляйтесь невесть откуда взявшемуся у вас красному панцирю. И, само собой, не тратьте его попусту: в первой категории ничего лучше все равно не возьмете, а если вас все-таки обгонят, он вам очень даже пригодится.

Категория 1:

- **Банан / Тройной банан**: укладываются на трассе и ожидают незадачливых гонщиков, оглушая их секунды на полторы. Могут быть брошены вперед – дальность полета зависит от скорости. Банан можно держать позади машины (в качестве защиты от приближающихся панцирей, к примеру), зажав кнопку использования.
- **Зеленый панцирь / Тройной зеленый панцирь**: двигаются по прямой и рикошетят от стен, оглушая цель на добрые две секунды. Можно держать позади машины, можно бросать вперед либо назад.
- **Фальшивый ящик**: функционально – неподвижная версия зеленого панциря. Отличается от обычного ящика с предметом отсутствием вопросительного знака. Может быть положен на трассу либо брошен вперед (расстояние опять зависит от скорости); держать его на бампере нет смысла – от панцирей он не спасает.

Категория 2:

- **Гриб / Тройной гриб**: придает машине ускорение. Ускоренные ма-



шины сбивают противников с трассы вне зависимости от веса.

- **Красный панцирь / Тройной красный панцирь**: самонаводящееся оружие дальнего боя. Самостоятельно обходит стены, умеет делать повороты на 180 градусов и старается зайти к цели сбоку, дабы не попасть в удерживаемую на бампере защиту. Также может быть запущен назад, но в этом случае теряет все самонаводящиеся свойства. Чтобы избавиться от преследующего красного панциря, можно использовать свой красный или зеленый панцирь, банан или бомбу.
- **Бомба**: взрывное подобие банана. Может быть брошена вперед или оставлена на трассе (возить бомбу на бампере – занятие недальновидное). Взрывается по приближении неприятелей, подбрасывая их в воздух и отнимая целых четыре секунды драгоценного времени.
- **Блупер**: этот осьминог портит чернилами обзор и здорово замедляет компьютерных недругов. Чтобы смыть чернила, используйте гриб или трамплин – при ускорении обзор расчищается в мгновение ока. При использовании Блупера помните, что он действует на всех гонщиков, идущих перед вашей машиной, так что если вы – лидер гонки, навредите лишь себе.

Категория 3:

- **Бу**: ворует предмет у произвольного гонщика. При его использовании персонаж становится прозрачным, что дает возможность не только проезжать сквозь других гонщиков и некоторые препятствия, но и не терять скорость за пределами трассы.
- **Синий панцирь**: ужас, летящий на крыльях ночи. Выбирает своей целью машину, в момент запуска панциря находящуюся на первом месте, летит к ней и неизбежно поражает цель, производя эффект взорвавшейся бомбы (простите за каламбур). Использование синего панциря с первой позиции суть самоубийство. Попытки намеренно уступить лидерство при звуке приближающегося панциря бесполезны.
- **Золотой гриб**: дает бесконечное количество ускорений на 7-10 секунд (время зависит от показателя Items).

Категория 4:

- **Пуля Боб**: превращает машину в огромную пулю, на автопилоте летящую по трассе на огромной скорости, сбивая попадающихся по пути оппонентов. Ею можно управлять, но лишь чуть-чуть – для наведения на соперников. Длительность превращения зависит от показателя Items и составляет от 5 до 8 секунд.
- **Звезда**: дарует полную неуязвимость и ускорение на 8 секунд. Скорость вне трассы не уменьшается, а сбитые противники оглушаются на пару секунд.
- **Молния**: бьет по всем прочим машинам, заставляя их потерять скорость, выбросить все имеющиеся вещи и уменьшиться в размерах. Молния не подействует на вас, если вы предварительно использовали Бу, Звезду или Пулю, а также если вы сошли с трассы. Восстанавливают свой изначальный размер машины по очереди: от последней – к первой.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: NINTENDO WI-FI CONNECTION

Ни для кого не секрет, что Mario Kart DS – хедлайнер онлайновой службы Nintendo. Онлайновые состязания – отличное развлечение для геймеров, которым сложно найти партнеров для спарринга: ведь в Интернете в любое время суток найдутся единомышленники, желающие посоревноваться. Стоит отметить, однако, что по Сети можно состязаться только в гонках (любители боевых режимов, извините), а предел участников снижен до четырех с целью уменьшить лаги. Количество доступных трасс ограничено двадцатью (из 32) – впрочем, ходят слухи о народных «левшах», взломавших игру и умеющих выбирать закрытые трассы, так что, возможно, вам еще повезет. Непосредственно в гонке нельзя тащить за собой предметы (удерживать на бампере банан или ящик). Также нужно помнить, что при онлайновой игре аккумулятор DS разряжается крайне быстро.
Итак, вы хотите поиграть по Сети в Mario Kart DS из дома. Что для этого нужно?

Во-первых, стабильное Интернет-соединение достаточной скорости: обладатели 56K-модемов могут сразу забыть про Nintendo Wi-Fi Connection. Во-вторых, все открытые порты по UDP и порты 28910, 29900, 29901, 29920, 80 и 443 по TCP. В-третьих, соответствующая настройка фаерволлов, антивирусов и прочих защитных средств. В-четвертых, подходящий Wi-Fi-роутер; за отсут-

Четыре хитрости Победы

1. Если вам необходимо срочно развернуться (что нередко бывает нужно машинам с низким показателем Handling на крутых поворотах), часто нажимайте на «R» – прыжками в поворот входить куда проще.
2. Когда вы слетели с трассы и вас на нее возвращают, постарайтесь зажать кнопку газа ровно в тот момент, когда колеса коснутся дороги, – получите ускорение.
3. На трамплинах нажимайте на [R] для того, чтобы взлететь повыше. Это может помочь вам преодолеть преграды или избежать вражеских атак.
4. В режиме Battle, если вам не хватает шариков, вы можете использовать ускорение от гриба или трамплина, чтобы врезаться в противника и украсть его шар.

Разное

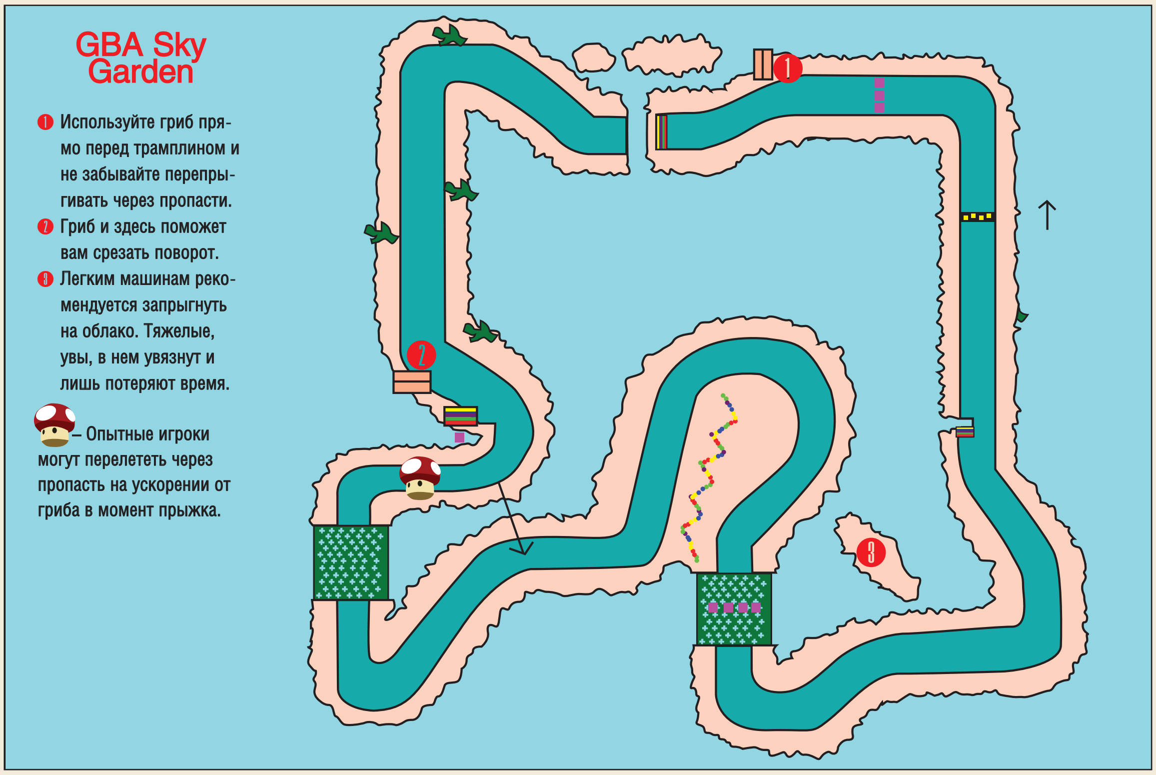
Автор не может помочь вам с настройками соединения, автор не может объяснить вам, почему вы получаете те или иные ошибки при подключении, не может подсказать вам, как настроить ваш роутер, и не отвечает за работоспособность серверов, которую, к слову, вы можете проверить по адресу http://www.nintendowifi.com/troubleshooting/SystemStatus.jsp
Если же вы ищете друзей, вот вам в помощь специальные сайты – они посвящены обмену friend-кодами:

- http://dsmeet.com
- http://nintendofriends.net
- http://wifico.net
- http://witendofi.com
- http://friendcodes.com

А вам все мало?

В режиме Time Trial вы можете открыть Ghost'ы создателей игры, если ваш результат на конкретной трассе будет достаточно близок к их результату. Так, вам необходимо достичь финиша не позже чем через 10 секунд после указанного времени.

- Airship Fortress – 2:07:748
- Baby Park – 0:50:920
- Banshee Boardwalk – 2:14:403
- Bowser Castle 2 – 1:52:258
- Bowser Castle – 2:19:661
- Cheep Cheep Beach – 1:43:654
- Choco Island 2 – 1:01:620
- Choco Mountain – 2:15:571
- Delfino Plaza – 1:54:601
- Desert Hills – 1:31:262
- DK Pass – 2:14:607
- Donut Plains 1 – 1:08:027
- Figure-8 Circuit – 1:36:481
- Frappe Snowland – 2:08:781
- Koopa Beach 2 – 0:54:847
- Luigi Circuit – 1:29:759
- Luigi Circuit (GBA) – 1:46:581
- Luigi's Mansion – 1:59:357
- Mario Circuit 1 – 0:50:688
- Mario Circuit – 1:56:533
- Moo Moo Farm – 1:17:751
- Mushroom Bridge – 1:30:600
- Peach Circuit – 1:12:011
- Peach Gardens – 1:52:989
- Rainbow Road – 2:16:246
- Shroom Ridge – 2:05:123
- Sky Garden – 1:44:400
- Tick-Tock Clock – 1:54:903
- Waluigi Pinball – 2:23:288
- Wario Stadium – 2:14:868
- Yoshi Circuit – 1:48:793
- Yoshi Falls – 0:57:677



ствием оного можно приобрести Nintendo Wi-Fi USB Connector, «узкопрофильную» точку доступа. Наконец (представьте себе!), вам нужна Nintendo DS и картридж с игрой. Если же у вас нет возможности по той или иной причине организовать связь из дома, вы можете поискать открытые точки доступа – скажем, в заведениях, участвующих в проекте «Яндекс.WiFi» (ищите список адресов на http://wifi.yandex.ru).
Итак, все нужное в сборе, игра запущена, выбран режим Nintendo WFC. Первым делом мы идем в настройки соединения. У нас на выбор четыре варианта:

1. подключиться с помощью Nintendo Wi-Fi USB Connector;
2. попробовать найти точку доступа;
3. подключаться через роутер с поддержкой AOSS;
4. ввести все настройки вручную.

1 Wi-Fi USB Connector
Для использования этого устройства вам необходим компьютер, работающий под Windows XP. Установите программное обеспечение с поставляемого в комплекте диска (последнюю версию вы найдете на нашем DVD или в Интернете по адресу http://www.nintendowifi.com/consumer-service/downloads/Nintendo_WFC_USB.zip). Обратите внимание, что если вы уже настроили соединение, и оно работает, обновлять программное обеспечение НЕ рекомендуется).
Подключите устройство к USB-порту компьютера и выберите в меню игры строчку Connect to your Wi-Fi USB Connector. Затем найдите иконку регистрационной программы в системном трее и откройте в ней доступ вашей DS. Далее, если проверка соединения успешно завершится, можно спокойно подключаться к WFC и наслаждаться игрой.

NB!
Но не всегда все проходит столь гладко. Ваш покорный слуга открыл полный доступ регистрационной программе в настройках фаервола, но подключение удалось установить, лишь полностью отключив брандмауэр (Agnitum Outpost в моем случае) и тем самым лишив компьютер необходимой защиты. Насколько вас устраивает такое решение – вопрос к вам и к Nintendo.

2 Поиск точки доступа
Выберите любое из трех подключений (свободное, естественно), затем – строка Search for an Access Point. Спустя некоторое время на экране появится список всех доступных роутеров. Открытый синий замочек рядом с названием означает, что подключиться можно безо всяких прочих премудростей; закрытый серый замок – невозможность подключения; закрытый красный – что подключение требует WEP-ключа, который можно получить у администратора сети.

3 AOSS
Если ваш роутер поддерживает AOSS (что маловероятно), подключение настроится автоматически.

4 Ручная настройка
Этот вариант предназначен для тех, кто в курсе всех тонкостей своего беспроводного соединения и в состоянии вручную ввести все необходимые данные, которые по той или иной причине не могут определиться автоматически.
После подключения к роутеру будет проведена проверка связи с сервером. Если она удалась – поздравляем, вы в онлайне!
Теперь надлежит покинуть настройки соединения и подключиться к WFC. При первом подключении игра поведает вам, что WFC расценивает комплект игры и консоли как единое целое, поэтому, запустив ту же игру с другой DS, вы потеряете все свои настройки и friend-код. К слову, настройки соединения хранятся в памяти DS и могут быть использованы для подключения к WFC в других играх. Чтобы перенести настройки на другую DS, используйте Transfer Nintendo WFC Configuration в опциях, а на второй DS выберите Download Play. Что касается личного friend-кода, его вы найдете его в меню Friend Code -> Confirm Friend Code после первого же подключения к WFC. Register Friend Code позволит вам ввести координаты ваших знакомых (до 60 штук).
Подключившись к Nintendo WFC, вы можете просмотреть список друзей, а также задать один из четырех видов сортировки соперников: Worldwide (поиск по всему миру), Regional (поиск по европейскому региону), Friends (только с находящимися в онлайне друзьями) и Rivals (с игроками вашего уровня). После этого вам остается только ждать, когда сервер подберет вам соперников и – вперед, к победам! ■



WWW.MAXI-TUNING.RU
MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
ОН
только что прочел
MAXI tuning
В продаже с 7 июля
480 СИЛ!

ЖЕЛЕЗО

Александр Куприянов

МОБИЛЬНЫЙ «ВЕЗДЕХОД» LOGITECH V400

Если вы являетесь счастливым обладателем ноутбука и вам частенько приходится работать и играть в любимые игры в совсем не подходящих условиях, то новая беспроводная мышь Logitech V400 Laser Cordless именно для вас. Сей, не побоюсь этого слова, «вездеход», благодаря инновационному механизму двойного лазерного отслеживания, обеспечивает высокую точность позиционирования практически на любой поверхности. Мышь не фотографирует поверхность, как это делают встроенные датчики большинства манипуляторов. Она измеряет разницу исходящего и отраженного света по мере того, как датчик перемещается в различные стороны и с разными скоростями. Таким образом, работая вместе, два лазера точно отслеживают движения практически по любому материалу. Беспроводное соединение мыши с ресивером (подключение к USB-порту) также имеет свою техническую особенность. Оно осуществляется на частоте 2.4 ГГц, что обеспечивает более надежное соединение, по сравнению с обычными манипуляторами, которые работают на частоте 27 МГц. Кроме того, дальность работы увеличилась до 9 м. Для хранения ресивера предусмотрен специальный отсек. Новинка имеет индикатор заряда батареи, предупреждающий владельца о необходимости замены примерно за неделю до срока. В качестве источника питания используется одна батарея AA. Ориентировочная розничная стоимость мыши составляет $90. ■



ПРЕЗЕНТАЦИЯ НОВОГО ЧИПСЕТА И ПРОЦЕССОРОВ AMD

В конце мая в Москве прошла официальная презентация нового стандарта от AMD, получившего название сокет AM2. Этот разъем разработан для обеспечения совместимости архитектуры AMD64 с технологиями виртуализации и увеличения пропускной способности подсистемы памяти, за счет использования небуферизованных модулей DDR2. Кроме того, сокет AM2 теперь будет поддерживать вся линейка процессоров, от бюджетных Sempron'ов до топовых Athlon 64 FX. А благодаря AMD Virtualization пользователь может одновременно запускать несколько ОС на одном ПК и, соответственно, выполнять при этом работу в разных приложениях.
Там же были представлены и новейшие двуядерные процессоры Athlon 64 FX-62 и Athlon 64 X2 5000+, первый из которых, по представленным тестам, является мощнейшим на сегодня. Оба камня производятся по 90 нм техпроцессу и работают на частоте 2.8 ГГц и 2.6 ГГц соответственно. Как и вся линейка FX, флагман имеет незаблокированный в сторону повышения множитель и раздельный кеш второго уровня объемом в 1 Мбайт на каждое ядро (у «пятитысячника» – 2x512 Кбайт). Естественно, характеристики изделий отразились и на их цене – FX-62 стоит $1236, а X2 5000+ обойдется в $696. Заметим, что на мероприятии показывались и первые образцы материнских плат, использующих новейший сокет. Это были модели от ASUS, MSI, Foxconn и Gygabite. ■



ПЬЕР БРАНСВИК (PIERRE BRUNSWICK), ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ AMD ПО ПРОДАЖАМ И МАРКЕТИНГУ В РОССИИ, СНГ, ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ И ТУРЦИИ, ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЙ СОКЕТ AM2.

ТРЕТЬЯ РЕВИЗИЯ УДАЧНОЙ ПАРОЧКИ ОТ JETBALANCE

Помня о том, что новое – это хорошо забытое старое, компания Jetbalance представила на суд публики третью ревизию одной из своих самых удачных аудиосистем класса 2.0 – JB-381. По мнению некоторых экспертов, колонки JB-381 являются на сегодня наиболее приближенной к эталонному звучанию компьютерной акустикой и могут тягаться по качеству звучания даже с бюджетными Hi-Fi полочниками. Этому способствует специальная конструкция корпуса из качественных материалов и одни из лучших в своем классе динамики. От предыдущих версий новинку отличает отдельный выход на сабвуфер с возможностью переключения системы из режима работы 2.0 в 2.1, что заметно усилит низкие частоты. Также изменению подверглись органы управления системы – три регулятора плавной настройки (громкость, уровень высоких и низких частот) вынесены для удобства на переднюю панель. В остальном все осталось без изменений. Выходная мощность, как и прежде, составляет 60 Вт, диапазон воспроизводимых частот 30 Гц – 20 кГц, а звуковое давление 89 дБ. Во избежание помех, корпус имеет магнитное экранирование. Колонки выполнены из дерева (MDF), имеют габариты 165x330x240 мм и вес 10.5 кг. При всех усовершенствованиях JB-381, цена осталась прежней и составляет в среднем $110. ■



БЕСШУМНАЯ ВИДЕОКАРТА MSI NX7300GT

Новая видеокарта бюджетного ценового диапазона от MSI, использующая графический процессор NVIDIA GeForce 7300 GT с 256 Мбайт памяти типа GDDR-2, снабжена радиатором пассивного охлаждения и имеет частоту ядра 350 МГц, памяти – 667 МГц. Как и вся серия 7xxx, новинка аппаратно полностью поддерживает технологии PureVideo, CineFX 4.0, Intellisample 4.0, а также API DirectX 9.0 и OpenGL 2.0. Драйверы обеспечивают разрешение вплоть до 2560x1600 и преобразование широкоэкранного изображения к формату 3:2. Технология динамического разгона OTE позволяет получить до 10% дополнительной скорости. Однако, хотя 7300GT обладает поддержкой эффектов освещения широкого динамического диапазона (HDR), ее производительности не хватит для обеспечения приличного фреймрейта в этом режиме. В скором времени MSI NX7300GT можно будет приобрести по ориентировочной цене $80. ■



ВОЗМОЖНО, MSI NX7300GT НЕ ОБЛАДАЕТ МОЩНЫМ ПРОЦЕССОРОМ, ЗАТО АБСОЛЮТНО БЕСШУМНА.

LOGITECH G11 – СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Серия G компании Logitech пополнилась очередной игровой моделью клавиатуры G11. И хотя у нее отсутствует встроенный ЖК-дисплей, как у G15, она имеет свои уникальные геймерские функции. На левой стороне клавиатуры расположены 18 программируемых клавиш «G keys», позволяющих игрокам «вешать» на них различные комбинации нажатий. При этом каждая из кнопок имеет три состояния (M1, M2 и M3), что делает возможным назначить в общей сложности 54 макроса. Клавиатура также имеет переключатель игрового режима, блокирующий клавишу Windows, случайное нажатие на которую часто портит жизнь активным геймерам. Предусмотрена и специальная кнопка, регулирующая подсветку и уровень ее яркости, что обеспечит хорошее обозрение при любом освещении. Стоит отметить, что G11 имеет два встроенных высокоскоростных USB-порта, позволяющих подсоединять мышь, гарнитуру или любую другую периферию напрямую, не загружая порты компьютера. Модель G11 в скором времени поступит в российскую розницу по ориентировочной цене $85. ■



ГЕЙМЕРСКИЙ ШИРОКОФОРМАТНИК ACER AL2051W

Все мы знаем, что помимо мощного процессора, видеокарты и хорошего манипулятора каждому геймеру обязательно нужен качественный монитор. Именно для этих целей компания Acer выпустила новую широкоформатную модель AL2051W. И хотя производитель адресует ее, в первую очередь, любителям игр и кино, благодаря своим характеристикам она неплохо покажет себя и в профессиональных приложениях. Новинка оборудована 20-дюймовым дисплеем с соотношением сторон 16:10 и матрицей TN+film. Причем последняя изготовлена с применением технологии CrystralBrite, повышающей яркость и сочность изображения. При физическом разрешении 1680x1050 пикселей, удалось сохранить приличные значения контрастности, яркости и времени отклика (800:1, 300 Кд/м^2, 8 мс соответственно). Углы обзора по горизонтали и вертикали составляют 176 градусов, а наличие аналогового (D-sub) и цифрового (DVI-D) интерфейсов снимает все ограничения по подключению. Габариты 480x712x408 мм, а вес устройства – 6.5 кг. Средняя цена в рознице $570. ■



ACER AL2051W – 20-ДЮЙМОВЫЙ МОНИТОР С БЫСТРОЙ МАТРИЦЕЙ.

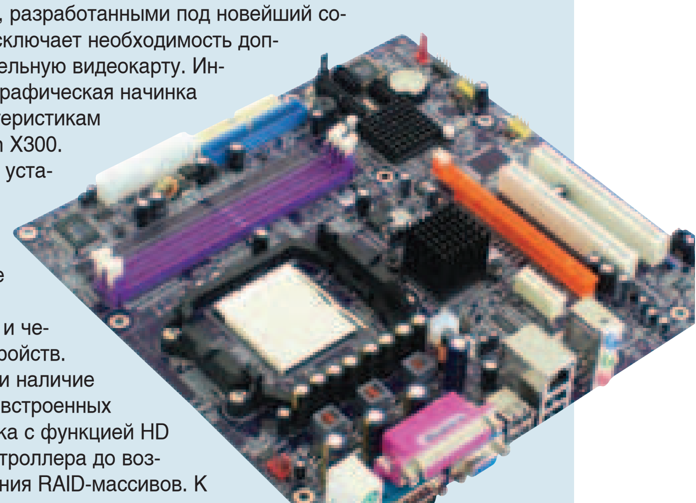
ЖК-МОНИТОР BENQ FP92W

Одним из самых недорогих решений в сегменте «девятнашек» обзавелась компания BenQ, анонсировав модель FP92W. Несмотря на заявленную финансовую доступность, это первый широкоэкранный ЖК-дисплей, имеющий соотношение сторон 16:10 и время отклика матрицы всего 5 мс, что существенно выделяет его на фоне конкурентов. Малая величина отклика открывает возможности широкого использования монитора, хотя основная направленность понятна – это, конечно, игры и кино. Не остались без внимания разработчиков и другие характеристики, например, достаточно высокий показатель контрастности – 700:1 и хороший уровень яркости – 300 кд/м^2. Заявленные углы обзора по горизонтали и вертикали составляют 150 и 140 соответственно. Хотя производитель не указывает тип матрицы, основываясь на технических данных, можно утверждать, что она изготовлена по технологии TN+film с применением некоего аналога Overdrive-а, влияющего на скорость отклика. Монитор оснащен как традиционным интерфейсом D-Sub, так и цифровым DVI. Благодаря креплению VESA, BenQ FP92W может быть размещен прямо на стене. Приобрести новинку можно будет в начале лета, по цене примерно $350. ■



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ESC RS485M-M

Тайваньский производитель аппаратного обеспечения Elitegroup Computer Systems (ECS) представил свое новое детище на основе логики ATI Radeon Xpress 1100 – материнскую плату RS485M-M. Она не только совместима со всеми процессорами AMD Athlon FX, Athlon 64 X2 Dual-Core и Athlon 64, разработанными под новейший сокет AM2, но и исключает необходимость доплачивать за отдельную видеокарту. Интегрированная графическая начинка по своим характеристикам близка к Radeon X300. На плате можно устанавливать память стандарта DDR2 533, 667 или 800, а также до четырех Ultra DMA 133/100/66 и четырех SATA-устройств. Стоит отметить и наличие полного набора встроенных функций, от звука с функцией HD Audio и LAN-контроллера до возможности создания RAID-массивов. К сожалению, время появления в продаже и цена пока не сообщаются. ■



Иван Макаренко, Платон Жигарновкий

Видеокарты нового поколения от ATI и NVIDIA

Летом многие из нас получают возможность отдохнуть. Почему бы не потратить часок-другой на прохождение отложенных до лучших времен шутеров и квестов? Но без современного графического адаптера запускать новые игры – дело практически безнадежное. Для всех геймеров, которые не успели в полной мере опробовать самые яркие проекты текущего года, мы предлагаем тестирование шести самых современных видеокарт от двух ведущих производителей.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании MSI (http://www.microstar.ru).

Список тестируемого оборудования

1. MSI NX7600GS-T2D256EH
2. MSI NX7900GT-VT2D256E
3. MSI NX7900GTX-VT2D512E
4. MSI RX1800GTO-VT2D256E
5. MSI RX1900XT-VT2D512E
6. MSI RX1900XTX-VT2D512E

NVIDIA и ATI – именно этим двум компаниям большинство геймеров обязаны графической начинкой собственных компьютеров. Однако производством как таковым ни та, ни другая не занимаются, предоставляя лицензии сторонним сборщикам. При этом зачастую видеоускорители, основанные на одном и том же чипсете, между собой, помимо этикетки, совершенно не различаются. Чтобы не вводить читателей в заблуждение различиями второго порядка, мы остановились на модельной линейке популярной компании MSI.

Представленные в этом материале графические адаптеры охватывают весьма широкий ценовой диапазон – от $150 до $600. Все карты используют интерфейс PCI-Express; некоторые из них оборудованы активным охлаждением, а другие – пассивным (без вентилятора).

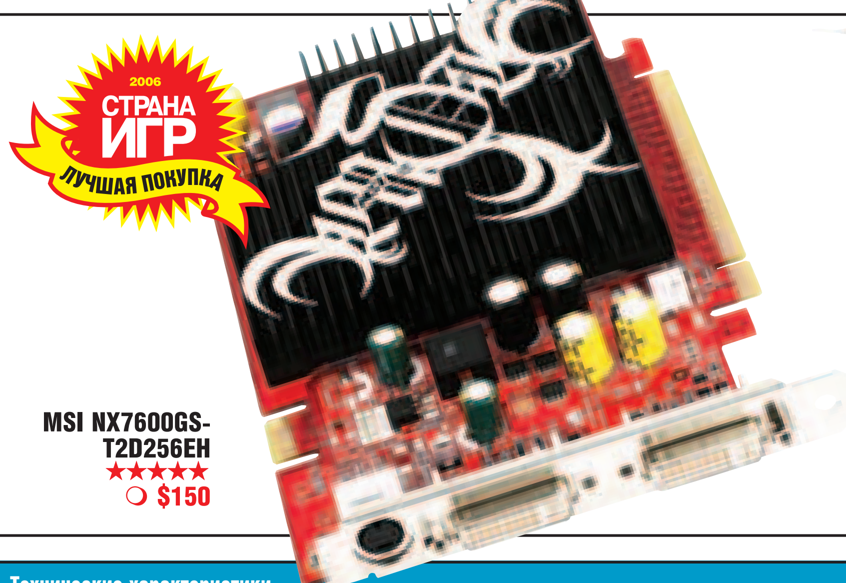
А пока давайте вкратце разберемся, что представляют собой технологии Shader Model 3.0 и HDR, активно рекламируемые в последнее время разработчиками игр и компьютерного железа.

SHADER MODEL 3.0

Компания ATI довольно долго оставляла без внимания новые веяния игровой моды и добавила поддержку Shader Model 3.0 в свои видеокарты только совсем недавно, с анонсом семейства чипов R1000.

Дело в том, что, желая еще больше приблизить свои творения к реальному миру, разработчики игр придумали огромное количество спецэффектов. В связи с этим было решено позволить игре управлять графическим процессором посредством универсальных наборов команд.

Свод таких минипрограмм назвали шейдерами (shader). Существует два их типа: вершинные (vertex) и пиксельные (pixel). Первые отвечают за построение отдельных вершин полигонов и помогают реализовать анимацию, сложные рельефы земли, водяные поверхности и так далее. Вторые заведуют отдельными пикселями картинки и их обработкой перед самым выводом на экран. Так получаются затемнение, освещение, преломление лучей света, полноэкранные и HDR-эффекты. Долгое время разработчики довольствовались Shader

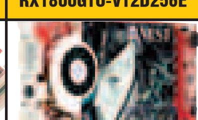
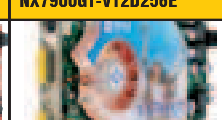
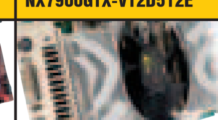
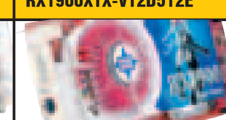


MSI NX7600GS-T2D256EH
★★★★★
$150



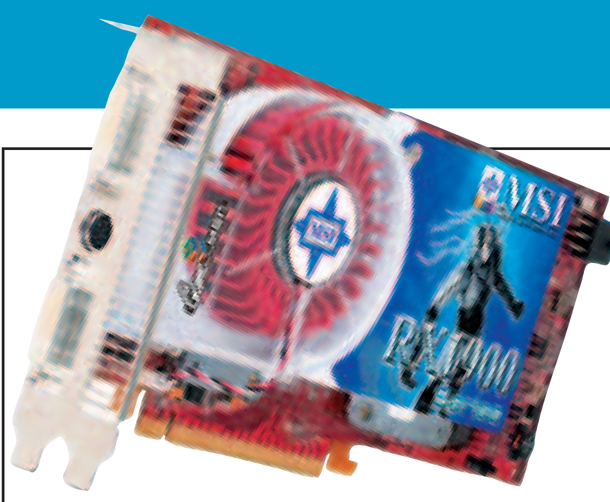
MSI RX1800GTO-VT2D256E
★★★☆
$235

Технические характеристики

	MSI NX7600GS-T2D256EH	MSI RX1800GTO-VT2D256E	MSI NX7900GT-VT2D256E	MSI RX1900XT-VT2D512E	MSI NX7900GTX-VT2D512E	MSI RX1900XTX-VT2D512E
						
Чипсет	NVIDIA GeForce 7600GS	ATI Radeon X1800 GTO	NVIDIA GeForce 7900 GT	ATI Radeon X1900XT	NVIDIA GeForce 7900 GTX	ATI Radeon X1900XTX
Ядро	G73	R520	G71	R521	G71	R521
Технологический процесс, мкм	0.09	0.11	0.09	0.09	0.09	0.09
Пиксельных/вершинных конвейеров	12/5	12/5	24/8	48/8	24/8	48/8
Интерфейс	PCI-Express 16x	PCI-Express 16x	PCI-Express 16x	PCI-Express 16x	PCI-Express 16x	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, МГц	400/800	500/1000	450/1320	625/1450	650/1600	650/1550
Объем памяти, Мбайт	256	256	256	256	256	256
Ширина шины памяти, бит	128	256	256	512	512	512
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video	2xDVI-I, 1xS-Video	2xDVI-I, 1xS-Video	2xDVI-I, 1xS-Video	2xDVI-I, 1xS-Video	2xDVI-I, 1xS-Video



MSI NX7900GT-VT2D256E ★★★★☆ $347



MSI RX1900XT-VT2D512E ★★★★ $469

Model 2.0, но на данный момент все большую популярность приобретает расширенный набор инструкций из пакета DirectX 9.0c – Shader Model 3.0. В нем имеется поддержка последовательностей длиной в 65535 команд (против 96 у предыдущей модели). Реализованы плавные динамические переходы, есть возможность применения шейдеров при включении антиалайсинга, а также интерполяция и рендеринг изображений с использованием чисел с плавающей запятой в диапазоне 32 бита. При этом Pixel Shader 2.0 работал только с целыми числами и 8-битовым диапазоном.

Все эти нововведения позволяют получить более красивую и реалистичную картинку. Но если игра имеет поддержку шейдеров третьего поколения, это не означает, что она не будет работать в системе с видеокартой, не использующей Shader Model 3.0. Просто движок станет применять ту версию программы, которая совместима с данным акселератором.

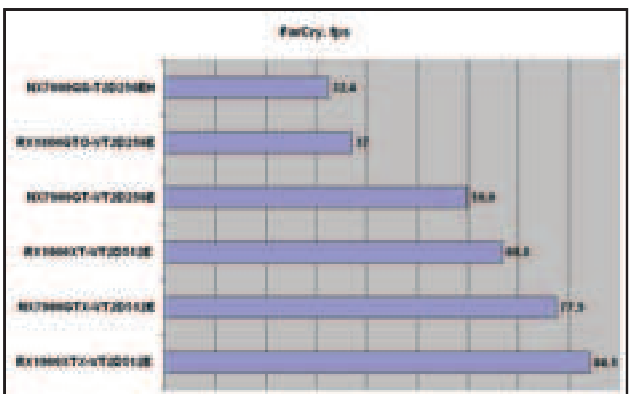
HDR

Самая популярная на сегодня цветовая модель передачи изображений – RGB (red, green, blue), которую еще называют LDRi (Low Dynamic Range image). Она разрабатывалась для таких устройств, как телевизоры, мониторы и так далее. Суть этой схемы состоит в том, что любой оттенок можно выразить сочетанием трех основных цветов – красного, зеленого и синего – с правильно подобранной интенсивностью свечения, которая представляется в виде 256 градаций на цветовой канал. Само число 256 появилось как компромисс между производительностью видеоподсистемы, требованиями к реалистичности изображения и двоичной природой компьютерных вычислений (256 = 28). В результате исследований было выявлено, что 16.7 млн. (256x256x256) оттенков вполне достаточно для правильной передачи изображений фотографического качества.

Но одна из недоработок данной модели всплыла только сегодня, когда компьютерные игры развиваются особенно интенсивно и выдвигаются высокие требования к реалистичности картинки. Многие эффекты, к которым человек привык в повседневной жизни (временное ослепление при выходе из темного помещения, солнечные зайчики на блестящих поверхностях), невозможно воплотить в виртуальном мире, используя старую схему. Именно для получения правдоподобной графики и предназначена модель HDRi (High Dynamic Range image) или «изображение широкого динамического диапазона», где каждая точка описывается реальными физическими параметрами. Основным отличием HDRi от RGB является манипулирование вещественными, а не целыми числами, и здесь уже не обойтись одним байтом на канал цвета. Естественно, это приводит к возрастанию требований к графическим акселераторам и, к сожалению, снижению уровня fps.

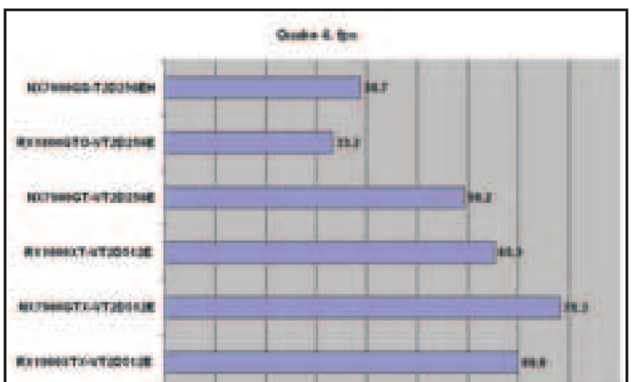
Новая технология задействуется в так называемом HDR-рендеринге. Суть процесса состоит в том, что при применении чисел с плавающей запятой получается намного более реалистичный результат, нежели при расчетах с целочисленной моделью RGB. В современных играх преобладает формат OpenEXR, разработанный студией Industrial Light and Magic. С учетом использования 16-битовых вещественных чисел на каждый канал в итоге получается 48 битов на пиксель. И именно благодаря этому мы видим на мониторе не блеклое грязно-желтое солнце и сероватое небо, а яркую картинку, очень приближенную к реальности.

Стоит упомянуть, что применение HDR-рендеринга и формата OpenEXR допустимо только в случае поддержки системой Shader Model 3.0 и выше. Таким образом, преимущества новой технологии передачи изображения в играх вы сможете оценить только на видеокартах GeForce серий 6 и 7, а также на тысячной линейке ATI.



FarCry (1600x1200, 4AA), fps

В пляжном шутере все карты от ATI опережают своих конкурентов от NVIDIA с завидным постоянством в 4-7 кадров в секунду.



Quake 4 (1600x1200, 4AA), fps

Quake 4 унаследовал от Doom 3 любовь к NVIDIA, и на картах этой компании работает явно быстрее.

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon 64 FX-60

Память: Corsair DDR SDRAM 2x1 Гбайт, двухканальный режим, 1T

Системная плата: ASUS A8N-SLI, чипсет nForce 4 SLI

Жесткий диск: WD Raptor 2x74 Гбайт RAID 0

Оптический накопитель: NEC ND-4551 DVD±RW DL

FDD: 1.44Mb 3.5" NEC

Корпус: Antec Sonata + Powerman 500 Ватт

ОС: Windows XP SP2

Драйверы: Последние доступные к моменту написания статьи.

Обратите внимание

Поскольку видеокарты принадлежат к разным ценовым диапазонам в российской рознице, в случае противопоставления продуктов, основанных на чипах компаний ATI и NVIDIA, нами использовалось три ценовых категории:

- Middle-End: RX1900XTX-VT2D512E NX7900GTX-VT2D512E
- Middle-Hi-End: RX1900XT-VT2D512E NX7900GT-VT2D256E
- Middle-Hi-End: RX1800GTO-VT2D256E NX7600GS-T2D256EH

Стоит отметить, что во второй связке MSI NX7900GT-VT2D256E дешевле конкурента практически на 100$.

Иван Макар… кий



MSI NX7900GTX-VT2D512E ★★★★★ $549

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Производительность каждой карты была замерена в пяти современных играх: FarCry, Quake 4, F.E.A.R, Battlefield 2 и Splinter Cell: CT. Не забыли мы и про популярные «синтетические» бенчмарки 3DMark05 и 3DMark06, которые прогонялись на стандартных настройках. Игры же запускались в разрешении 1600x1200 при максимальных установках, с включенными AAx4. Основным показателем при выставлении оценок была скорость карты (в fps и баллах), а также адекватность цены, что же касается комплектации, то она для большей универсальности не учитывалась.

MSI NX7600GS-T2D256EH

Иногда на рынке появляются видеокарты, которые отрабатывают заплаченные за них деньги с повышенной эффективностью. В свое время таким бестселлером можно было назвать семейство GeForce 4200, чуть позже – GeForce 6600, а в середине 2006 года им стали модели, основанные на чипе GeForce 7600GS. Уже сейчас несложно найти GeForce 7600GS от менее именитых производителей за $130-140, а noname-варианты и того дешевле. Более того, в будущем относительно простая разводка печатной платы позволит еще сильнее снизить цены на графические адаптеры этой серии. Видеокарта располагается на средней ступеньке седьмой серии NVIDIA, между продуктами на базе чипов с индексами 7300 и 7800/7900. Стоит отметить, что MSI NX7600GS-T2D256EH оборудована пассивной системой охлаждения, то есть работает абсолютно бесшумно. При этом массивный радиатор, усиленный тепловой трубкой, делает такое устройство охлаждения очень эффективным, и его вполне достаточно для разгона карты по ядру до 500 МГц. По умолчанию графический адаптер функционирует на частотах 400/800 МГц (чип/память). Коммутационные возможности представлены двумя гнездами DVI, а также разъемом S-Video. Объем памяти составляет 256 Мбайт, а время выборки микросхем – 2.5 нс. Число пиксельных и вершинных конвейеров у ядра равны соответственно 12 и 5. Несмотря на относительно «узкий» 128-битный интерфейс шины памяти, даже при высоком разрешении 1600x1200 пикселей и включенном антиалайсинге, карта показывает вполне достойные результаты. И хотя средний уровень 30 fps не будет для всех комфортным, вы всегда сможете немного уменьшить разрешение или снизить настройки качества, чтобы получить оптимальные 60 fps. Теоретический недостаток у данной карты один – это невозможность работы HDR с включенным AA.

С другой стороны, GeForce 7600GS вряд ли потянула бы такую нагрузку, что привело бы к резкому падению производительности.

MSI RX1800GTO-VT2D256E

По наследству этой видеокарте достался дизайн печатной платы (PCB) от Radeon X1800 XL(XT). Остается только догадываться, каким образом ATI собирается снижать цены на эту модель, использующую столь сложную конструкцию. Она не только отличается высоким тепловыделением и шумом турбины, но и имеет очень большие габариты, совершенно нетипичные для данного класса видеокарт. Никуда не делась и потребность в дополнительном питании, для чего предусмотрен соответствующий 6-контактный разъем. Система охлаждения видеокарты также представляет собой копию эталонного кулера от X1800 XL. Число пиксельных и вершинных конвейеров чипа совпадает со значениями конкурента от NVIDIA – 12 и 5. Как и предыдущий участник теста, MSI RX1800GTO имеет два цифровых выхода и TV-выход. А вот частоты, на которых функционирует видеокарта, по умолчанию значительно выше (500/1000 МГц). Расширился вдвое (256 бит) и интерфейс шины памяти.

Но если сравнивать результаты Radeon X1800GTO и GeForce 7600GS в игровых приложениях, соотнося их с ценами ($235 против $150), то получается, что существенных причин тратить лишние $85 нет. Оверклокеры, возможно, найдут способ превратить этот акселератор в X1800 XL с помощью перепрошивки BIOS и включения недостающих конвейеров, однако в нашем случае этого сделать не удалось.

По сути дела, карта выпущена для того, чтобы избавиться от остатков R520. Однако ее характеристики слишком урезаны по сравнению с X1800 XL и конкурировать по соотношению цена/ качество с GeForce 7600GS слишком сложно. Более слабый адаптер от NVIDIA даже одержал уверенную победу в тестах на Quake 4.

MSI NX7900GT-VT2D256E

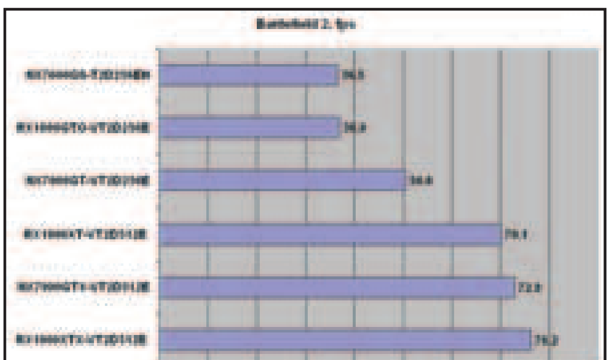
Переходим к следующей паре испытуемых. Этот ускоритель относится к последнему поколению графических адаптеров NVIDIA, однако стоит на полступеньки ниже флагмана компании – 7900GTX. MSI NX7900GT поддерживает все современные технологии, включая шейдеры 3.0. Карта имеет интерфейс PCI-Express 16x и оборудована памятью GDDR3 SDRAM объемом 256 Мбайт. Время выборки микросхем составляет 1.4 нс, что соответствует 1400 МГц, память же функционирует на значении 1320 МГц. Частота работы GPU составляет 480 МГц, а интерфейс шины – 256 бит.

В оригинальном дизайне NVIDIA оставила чипы памяти оголенными, что, безусловно, не способствует их нормальному охлаждению.

В конструкции видеокарты NX7900GT-VT2D256E компания MSI решила эту проблему – как вы можете увидеть на фотографии, радиатор кулера покрывает все микросхемы. Производительность видеокарты вполне соответствует цене в $347 – по своим скоростным характеристикам эта модель занимает промежуточную ступень между акселераторами средней и высшей ценовой категории.

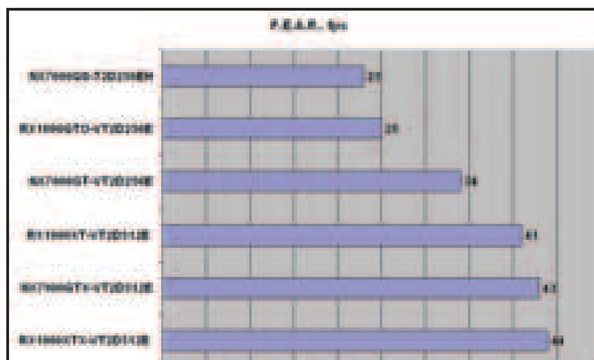
MSI RX1900XT-VT2D512E

Ситуация, очень близкая к первой паре. Вариант от ATI заметно дороже (на $100) и работает на более высоких частотах – 625/1450 МГц (яд-



Battlefield 2 (1600x1200, 4AA), fps

Три лидера идут нос в нос, а вот сильно урезанная, по сравнению с флагманом, NVIDIA GeForce 7900 GT выглядит не так убедительно.



F.E.A.R. (1600x1200, 4AA), fps

Более-менее комфортно поиграть в F.E.A.R. (при наших настройках) можно лишь на трех картах, выдающих свыше 40 fps.

ро/память). Правда, и памяти здесь в два раза больше. Это сказывается и на результатах тестов, где разница между конкурентами уже более заметна, а в Battlefield 2 вообще обнаружился разрыв в 20 fps. Даже в «родном» Quake 4 адаптер от NVIDIA не смог одержать верх над X1900XT. А стоит ли это тех самых лишних 100 долларов, уже решать вам.
Хотя давайте посмотрим на плату с другой стороны. По сути, перед нами слегка облегченная версия топового Radeon 1900XTX. Единственное отличие заключается в сниженных рабочих частотах. По этой причине данная модель станет весьма удачным выбором для оверклокеров. Даже без разгона 1900XT отстает от своей старшей сестры не так уж и сильно, все зависит от приложения. Если в Splinter Cell: CT проигрыш лидеру составляет меньше 4 fps, то в FarCry это значение поднимается уже до 18 fps. Что касается конструкции, числа пиксельных и шейдерных конвейеров и прочего, то по всем этим параметрам данная модель ничем не отличается от X1900XTX.

MSI NX7900GTX-VT2D512E

Последняя пара – истинный бой титанов. Флагман от NVIDIA, старшая модель нового семейства – GeForce 7900 GTX – использует тот же дизайн печатной платы, что и GeForce 7800 GTX 512. Благодаря переходу на новый, более тонкий техпроцесс и оптимизации дизайна пиксельных процессоров, NVIDIA сумела создать графический чип высшего класса с наименьшей площадью и уровнем энергопотребления в индустрии. Несмотря на то что G71 состоит всего из 278 млн. транзисторов (на 24 млн. меньше, нежели у G70), он вполне способен успешно соперничать со значительно более сложным чипом ATI R580 (Radeon X1900). При этом никаких особенных усовершенствований новый GPU не содержит: по сути, он является дальнейшим развитием GeForce 7800, способным работать при более высоких тактовых частотах. Графический чип видеокарты изготовлен по 90-нм технологии и включает в себя 24 пиксельных и 8 вершинных конвейеров. Рабочие частоты ядра и памяти составляют 655/1600 МГц, а объем памяти – 512 Мбайт. Уровень шума от системы охлаждения средний, однако совсем тихой видеокарту не назовешь – все то же самое можно сказать и о GeForce 7800 GTX 512. Видеокарта продемонстрировала очень высокую производительность, однако все-таки немного уступила MSI RX1900XTX-VT2D512E в большинстве игровых тестов. Реванш был взят в Quake 4 – победа над продуктом ATI с разницей почти 10 fps. Стоит отметить и минимальный отрыв в синтетическом тесте 3DMark06.

MSI RX1900XTX-VT2D512E

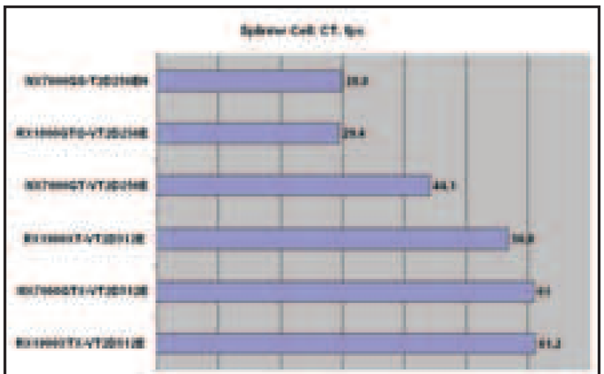
А вот и самый производительный графический адаптер в линейке ATI. Карта оборудована памятью GDDR3 объемом 512 Мбайт. Время выборки у микросхем – 1.1 нс. По умолчанию память функционирует на частоте 1600 МГц, а GPU работает на 650 МГц. Интерфейс шины – 256 бит. По результатам тестов можно сказать, что новый флагман ATI, Radeon X1900 XTX, несомненно, является одной из самых быстрых графических карт на сегодняшний день. Более того, она была доступна к приобретению, начиная со дня анонса и какого-либо дефицита, как в случае с серией X1800, не ожидается. Стоит также отметить наличие целых 48 пиксельных процессоров (то есть в два раза больше, чем у конкурента), что позволяет избежать провалов по производительности даже при включенном антиалайсинге. Недостатков у видеокарты не так много, но они все же есть: высокий уровень энергопотребления, шумная двухслотовая система охлаждения (на уровне 7900GTX) и проигрыш конкуренту в тестах под OpenGL (Quake 4).

ВЫВОДЫ

По результатам тестирования, выявилось два явных фаворита. В нижней ценовой нише серьезное преимущество по соотношению цена/качество демонстрирует MSI NX7600GS-T2D256EH на чипе NVIDIA GeForce 7600GS, она и получает награду «Лучшая Покупка». Помимо достаточно высоких скоростных характеристик, низкой цены и наличия 12 пиксельных конвейеров, плата оборудована пассивной системой охлаждения, что понравится любителям тишины. «Выбором Редакции» стал графический адаптер, сконструированный на флагманском чипсете от ATI Radeon X1900 XTX – MSI RX1900XTX-VT2D512E. Эта видеокарта, пусть и с минимальным преимуществом, побеждает почти во всех игровых тестах (за исключением Quake 4). Что касается среднего ценового диапазона, то, как и всегда, он остается выбором геймеров, желающих совместить высокую производительность с приемлемой ценой. ■

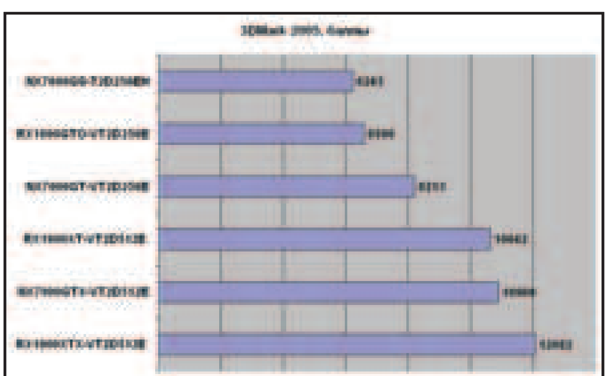


MSI RX1900XTX-VT2D512E ★★★★★ $565



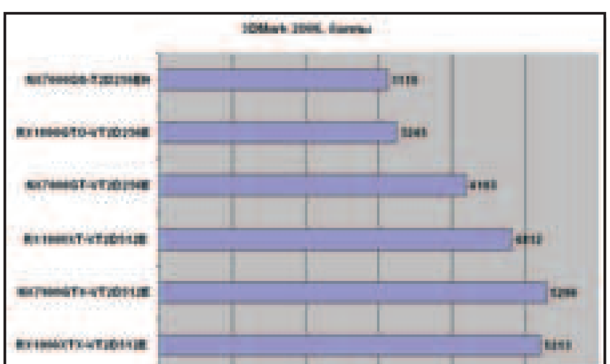
Splinter Cell Chaos Theory (1600x1200, 4AA), fps

Для похождений Сэма Фишера явно предпочтительны дорогие карты с большим объемом видеопамяти.



3DMark 2005 (установки по умолчанию), баллы

В этом тесте выигрывает флагман от ATI. Впечатление производят также 6.5 тысяч баллов у NVIDIA GeForce 7600GS стоимостью всего $150.



3DMark 2006 (установки по умолчанию), баллы

В новой ревизии бенчмарка от Futuremark нас ждал сюрприз – топовая карта от NVIDIA выходит вперед.

Выпуск подготовили:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



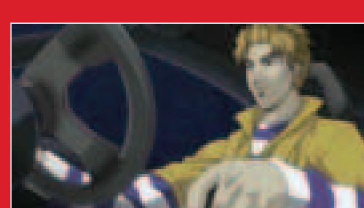
■ **Аниме, манга, игровой фильм:** Initial D ■ **Автор манги:** Сюити Сигено, 1995 ■ **Стиль рисования:** особенный ■ **Всего серий телевизионного аниме:** шестьдесят три ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

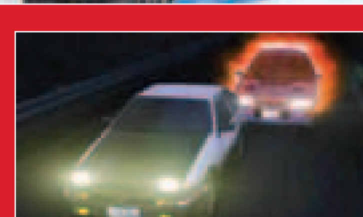
Одиннадцать лет назад, когда на страницах журнала Young Magazine появилась пилотная глава новой манги Сюити Сигено, мало кто подозревал, что незатейливая история гонщиков-лихачей станет одним из флагманов жанра «спортивный сенен». Шутка ли: чарты продаж свидетельствуют, что новые тома Initial D разлетаются быстрее, чем свежие порции Naruto и Bleach. В рамках мини-обзоров DVD мы знакомили вас с гонконгским фильмом «по мотивам», а в одном из прошлых номеров проходило интервью с Кендзи Араем из Sega Rosso, продюсером игр по Initial D. Согласитесь, было бы глупо не рассказать о соответствующих аниме и манге.

Сдав в печать последние главы комикса про мотогонщиков Bari Bari Densetsu, мангака Сюити Сигено наточил карандаш и принялся выписывать жизнь Такуми Фудзивары – восемнадцатилетнего подростка, живущего в префектуре Гунма близ горы Акина. Мальчик учится, подрабатывает на заправке и помогает отцу с домашним магазинчиком тофу (соевого творога), – доставляет сладость на дом покупателям. И не на своих двоих, а сидя за рулем отцовской Toyota AE86 Sprinter Trueno, на вождение которой у него даже нет прав. Такуми исколесил горный серпантин вдоль и поперек, знает каждую царапину на асфальте и чувствует черно-белую машину не хуже, чем собственные руки и ноги. Однажды он случайно обставит Кейске Такахаси, известного в кругах гонщиков-неформалов стритрейсера, – так на свет появится «легенда AE86 из Гунмы».

Стильная, наполненная экшном и спецэффектами манга просилась на телеэкран. Минуло три года – и Studio Gallop (аниматоры Rurouni Kenshin) выступили с первым сезоном. Двадцать шесть серий Initial D: First Stage не разочаровали, но и не сильно обрадовали поклонников оригинала: как бы ни была хороша идея, неровная анимация и слабое техническое исполнение гоночных сцен портили общее впечатление. Художественный стиль Сигено оказался настолько нетипичным для аниме, что экранизаторы решили «смягчить» изначальную рисовку – сделать лица персонажей менее


АВТОМОБИЛИ УДАЮТСЯ МАНГАКЕ СИГЕНО-САНУ НЕ В ПРИМЕР ЛУЧШЕ, ЧЕМ ЛИЦА ВОДИТЕЛЕЙ.





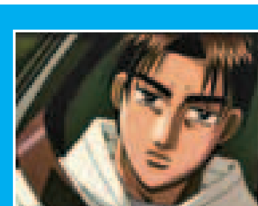
ВОЛЬНОСТИ ПЕРЕВОДА

Компания TokyoPOP еще четыре года назад приобрела права на издание аниме и манги Initial D на территории США, однако благородные фансабберы со сканлейторами и по сей день не прекращают перевод свежих японских серий и глав. Причина – в порочном подходе локализаторов, взявших курс на аудиторию фильма «Форсаж». В американском издании Initial D нет Такуми, Ицки, Реске и Кейске. Тамошних водил зовут Так, Игги, Рай и Кайл; матерые стритрейсеры не используют «гоночный» сленг; вместо забойного евробита в «батальных» сценах звучат рэпаки диджея Milky. Согласно западному варианту, школьница Нацки вовсе не знает, что такое «эндзе косай» (очень особенная сфера услуг: школьницы за умеренную плату ходят на свидания с мужчинами постарше, держатся с ними за ручки и робко целуются). На этом прискорбном фоне уже и не важно, что переводчики напрочь запутались в характеристиках и названиях автомобилей, из-за чего их труд наводнен мелкими и крупными ошибками. Словом, американцам мы выносим порицание.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете подборку новых заставок из мальчишечьих сериалов: свежайший шестой опенинг One Piece на композицию Brand New World от группы D-51, восьмой опенинг Naruto на песню Re:member группы FLOW, четвертый опенинг Bleach на мелодию Tonight, Tonight, Tonight в исполнении команды Beat Crusaders; а также неофициальный клип Expectations, смонтированный из сцен аниме Initial D на песню Numb группы Linkin Park.

строгими. Это еще можно принять за плюс, но все состязания стритрейсеров были выполнены в низкокачественной компьютерной графике – стыд и позор. А как обошлись с бэкграундами! Мы-то думали, что «картонные» зрители и деревья – удел гоночных игр для 32-битных консолей, но никак не аниме-сериалов. Еще более удивительно, что даже при таком чудовищном визуальном ряде в Initial D: First Stage сохранился драйв первоисточника – немалую роль сыграла отличная музыка, любезно предоставленная компанией Avex Trax. Заводной евробит оказался изумительным аккомпанементом к дуэлям рисковых водил.

Вскоре у поклонников манги появился еще один повод переключаться на телеканал Fuji TV, потому как там – и нигде больше – транслировался Initial D: Second Stage. Второй сезон оказался в два раза короче предыдущего, но качество картинки не изменилось ни на йоту. Пока ценители первоисточника рвали на себе волосы и воспевали мангу, менее требовательные зрители получали удовольствие от стремительно развивающегося сюжета – Такуми столкнулся с серьезными противни-



МАНГА INITIAL D – ВЫСШИЙ КЛАСС!



В АНИМЕ INITIAL D ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ МАШИН.



А В КИНО ВСАМДЕЛИШНАЯ AE86 СМОТРИТСЯ КУДА КРАШЕ 3D-МОДЕЛИ.

Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ Блок аниме-сериалов на телеканале СТС полюбился российским зрителям, и на нас посыпались вопросы о «Самурае Икс» и «Шаман Кинге». И вот, пожалуйста, свежий анонс в тему. Banpresto работает над совершенно новой игрой о приключениях странствующего самурая Кеншина. На официальном сайте гордо выстроились улыбчивый мечник Кеншин, кулачный боец Сано и полицейский Хадзиме Сайто – судя по всему, каждый из них будет играбельным персонажем, а сюжет затронет все запомнившиеся по аниме поединки. Игра называется Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne и выйдет только в Японии осенью этого года. Кстати, до редакции «Банзай!» дошли слухи, что халтурщики-переводчики переврали в русском дубляже половину имен. Мы так и не смогли заставить себя послушать похабный дубляж с СТС, поэтому обращаемся к читателям: кто смотрит? Бросьте весточку на почтовый адрес рубрики – как зовут героев, по версии наших трудяг?



▸ И раз уж мы вспомнили аниме Rurouni Kenshin («Самурай», прости господи, «Икс»), копнем глубже и упомянем замечательную приключенческую мангу, которая легла в его основу. Автор сценария и художник Нобухиро Вацуки после того как завершил «Кеншина» успешно провалил вестерн Gun Blaze West и начал другую историю – Buso Renkin о подростках-алхимиках. Еще одна новость в тему: на основе десятитомной Busou Renkin этой осенью будет создано одноименное аниме. Вацуки-сенсей с нами солидарен, не может не подшутить над американским названием своей лучшей манги. «Самурай Икс» – так зовется один из мечей в Buso Renkin.



Super ShortNews Turbo EX Edition

Снобы любят утверждать, что японская индустрия загнивает в кризисе идей. Дескать, что ни сериал – то или волшебные девочки с трусами, или битвы талантливых мальчиков. «Нет пророка в своем отечестве» – подумали на студии Gonzo и обратились за сюжетом к… детским мистическим детективам французского писателя Сержа Брюссоло. Полнометражный анимационный фильм о приключениях юной Пегги Сью (книги о которой еще не издавались на русском языке) появится на мировых экранах во второй половине 2008 года. Известие это мы восприняли спокойно: как-никак, Франция - главный европейский оплот энтузиастов японской культуры, аниме и манги. Лишь одно заставляет в недоумении поднять бровь: почему не Гарри Поттер?



Первую полнометражку по манге Масамуне Сиро Appleseed выпустили два года назад. На съемки продолжения пригласили Джона Ву, и он тут же перекроил все на свой лад, с пистолетами и разлетающимися гильзами. Аниме от Джона Ву? Даешь!



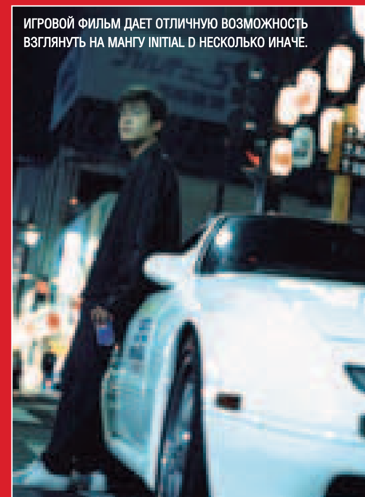




ками, он вынужден быстро принимать сложные решения; от неспешного и вялотекущего первого сезона не осталось и следа.

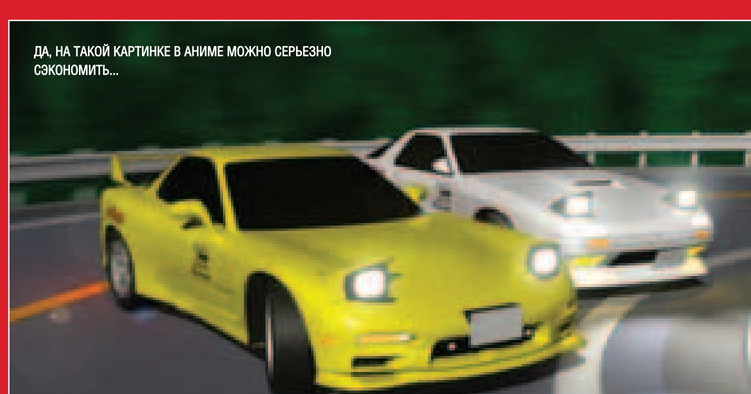
Последующие четыре года не принесли ни одного сериала, зато появились OVA и полнометражный фильм. Initial D: Extra Stage (2000 год) – небольшое ответвление, подробно освещающее сюжетную линию девушек Мако и Саюри, которым уделили неоправданно мало телеэкранного времени. Двухсерийный цикл может похвастаться не только оригинальным повествованием, но и небывало красивой графикой. К сожалению, последним качеством не обладает двухчасовой Initial D: Third Stage (2001 год), и это нас очень расстраивает. Полнометражный фильм, сработанный почти на уровне телесериала трехлетней выдержки, – это даже не смешно. Тем не менее, картине несказанно повезло со сценарием, в котором прописан ряд ключевых моментов, касающихся как центральной любовной линии, так и будущих планов талантливого стритрейсера. В 2002 году на долю фанатов, успевших неоднократно зачитать до дыр всю вышедшую мангу, выпал 50-минутный Initial D: Battle Stage – эпизод, где вкратце изложена вся история Такуми. Ценность такого аниме сомнительна, но было ясно: грядет что-то крупное.

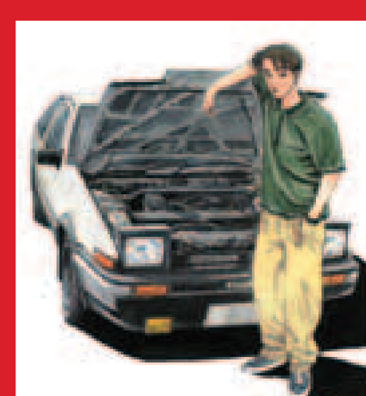
Так оно и случилось: в апреле позапрошлого года на кабельном телеканале SkyPerfectTV стартовал


ИГРОВОЙ ФИЛЬМ ДАЕТ ОТЛИЧНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗГЛЯНУТЬ НА МАНГУ INITIAL D НЕСКОЛЬКО ИНАЧЕ.

24-серийный Initial D: Fourth Stage – Project D, закончившийся недавно, в середине февраля. Наконец-то можно с чистой совестью сказать, что к экранизации труда Сюити Сигено отнеслись с должным почтением: появилась значительно улучшенная прорисовка деталей и фонов, блестящая компьютерная графика и поразительная режиссура безбашенных соревнований. Не уступает и сюжет: Такуми объединяется с бывшими соперниками, дабы схлестнуться с сильнейшими стритрейсерами ближайших префектур, и теперь ни одна серия не обходится без зажигательной «авто-битвы». Project D – это команда молодых гонщиков, способная нанести поражение кому угодно, но не без титанического труда. Сериал честно наработал на пять звездочек по шкале «Банзай!».

Словом, Initial D – легко усваиваемое и не лишенное шарма спортивное аниме, которое наверняка придется по душе всем, кто по достоинству оценил Slam Dunk!, Hajime no Ippo или The Prince of Tennis. А если вы знаете толк в машинах и уважаете японскую анимацию, пройти мимо Initial D просто невозможно. Авто Такуми стало настолько популярным, что попало аж в Gran Turismo 4 под названием AE86 Shuichi Shigeno Version (можете проверить). Коллектив «Банзай!» не сомневается, четвертый сезон – ни в коем случае не последний, и мы еще не раз увидим «Тойоту» цвета панды на наших экранах. ■


ДА, НА ТАКОЙ КАРТИНКЕ В АНИМЕ МОЖНО СЕРЬЕЗНО СЭКОНОМИТЬ...



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает оба диска с аниме «Армитаж». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июля.

Вопрос:

Какую еще мангу однажды нарисовал Сюити Сигено?

1. Supaa de D про гонки на тележках из супермаркетов.
2. Air Gear de D про гонки на роликовых коньках.
3. Densha de D про гонки на пассажирских поездах.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru

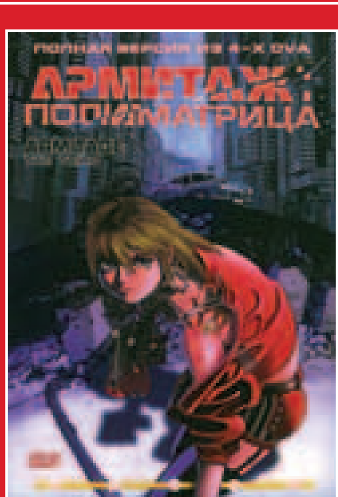


Очередной Победитель!

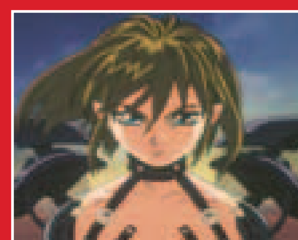
DVD с аниме «Агент паранойи» получает Максим Захаров из Таганрога. Сусуму Хиросава – знаменитый автор звуковой дорожки к аниме Berserk.

Армитаж: Полиматрица

■ **Режиссер:** Хироюки Оти, 1997 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**



MC Entertainment почти одновременно выпускает у нас в стране две части киберпанковской истории «Армитаж». Первый диск, «Полиматрица», содержит четыре оригинальные OVA-серии 1997 года производства. На DVD вы найдете исходную японскую версию картины, а не дублированный английский релиз, авторы которого впервые ввели в обиход название Poly-Matrix («Полиматрица»). Второй диск, «Двойная матрица», это полуторачасовое продолжение истории киборга Наоми Армитаж и ее напарника детектива Росса Силибуса. Дилогия «Армитаж», редкий представитель киберпанка в аниме, осталась в тени «Призрака в доспехах», который вышел на два года раньше. И если творение Мамору Осии до сих считается образцом жанра, то «Армитаж» занял свое место на свалке истории и остался интересен разве что ценителям жанра да коллекционерам.

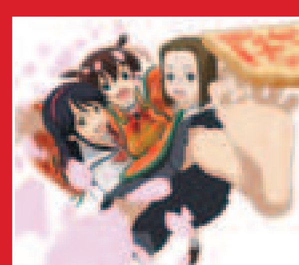


Kamichu! Volume 1

■ **Режиссер:** Кодзи Масунари, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**



Как-то раз обычная японская школьница (давайте уже сокращать до «обыяшко»?) Юрие приходит в класс, садится за парту и между делом сообщает подруге: «Знаешь, вчера я стала богиней». А та со свойственной детям непосредственностью отвечает: «Ух ты! Богиней *чего*?» В поисках ответа на этот вопрос девочка становится символом местного храма, заводит дружбу с марсианами, добивается внимания понравившегося одноклассника и помогает решить собственные трудности настоящим духам. Совершенно лишенный мистического занудства, добрый и смешной, простой и воздушно легкий, прекрасно анимированный Kamichu! смотрится как фильм Хаяо Миядзаки и оставляет после себя такое же чистое послевкусие. Практика показывает: даже сериал ни о чем можно снять так, что смотреть его будет приятно.



Girl's High. Volume 1

■ **Режиссер:** Еситака Фудзимото, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



Новое аниме от режиссера таких хитов, как «Прикосновение девственницы», «Принцесса-служанка Эльфина» и «Перемена тел»! Такую нашлепку могли бы поставить на обложку Girl's High наши жадные, но благородные пираты. Girl's High – один из тех сериалов, которые мы проигнорировали в «горячей двадцатке» нового сезона (211 номер «СИ»). И не просто так: история из жизни старшеклассниц из элитной школы получилась вполне в духе прошлых работ господина Фудзимото. Эмоций ноль, смысла ноль, юмор плоский, анимации кот наплакал, трусов в кадре – очень много. Подростковой романтики и хороших шуток в аниме всегда было много (впрочем, как и трусов), так зачем связываться с посредственностью? Посмотрите-ка лучше Suzumiya Haruhi no Yuuutsu – это дело!



КОНКУРС

«КТО ИЩЕТ, ТОТ ВСЕГДА НАЙДЕТ!»

УСЛОВИЯ

Сегодня в конкурсе на лучший скриншот вас ждет особое задание. Вам необходимо будет найти в любимой (или нелюбимой) игрушке зрелищный глюк и заснять его. Это может быть что угодно, хоть подводная лодка посреди проезжей части. Главное, чтобы оно было действительно не предусмотрено в игре и понравилось нам.

В письме не должно быть больше трех работ. Письма, в которых скриншотов окажется больше, будут дисквалифицированы. Будьте внимательны, ведь приз того стоит! Сегодня это новейшая видеокарта от компании Microstar – MSI NX7600GT, оснащенная технологией DOT Express, позволяющей достичь наивысшего разгона при невысокой температуре и низком уровне шума!

УДАЧИ!

НА КОНУ

Видеокарта – MSI NX7600GT- T2D256E
Плеер – MSI Mega Player 533
Веб-камера – MSI WebCam 370+



Видеокарта - MSI NX7600GT-T2D256E

- 12 пиксельных конвейеров
- Движок NVIDIA® CineFX 4.0™
- Память 256Mb DDR3
- Интерфейс PCI-Express
- Частота ядра: 560MHz
- Частота памяти: 1400 MHz
- Технология NVIDIA®UltraShadow™II
- Технология High Dynamic-Range (HDR) lighting

MP3-плеер MSI Mega Player 533

- Восемь часов непрерывного воспроизведения
- Функции диктофона и радиоприемника
- Интерфейс USB 2.0 Full Speed



Веб-камера - MSI WebCam 370+

- Высококачественные стеклянные линзы
- Яркая подсветка на 3-х белых светодиодах
- Встроенный USB-микрофон
- Регулируемая фокусировка



Свои работы присылайте до 1 июля 2006 года на nashel@gameland.ru или на наш почтовый адрес (см. на первой странице журнала) с пометкой в теме письма «Конкурс Кто ищет, тот найдет». Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает SkaarjD за неожиданный взгляд на тонкости постановки видеороликов в играх.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам электронные письма, указывая в теме слово «привет», «вопрос» или вовсе оставляя тему пустой. В этом случае ваше письмо может сократить редакционная спаможорка. Пишете в «Обратную связь»? Так в теме письма и укажите. Дойдет наверняка.

ПИСЬМО НОМЕРА



SKAARJD,
SKAARJD@MAIL.RU

Несколько раз посидев перед типичным «неплохим голливудским фильмом», начинаешь обращать внимание на огрехи. Огрехи – явление неудивительное, ведь современное кино создают, как правило, команды из сотен человек. Сроки на них давят, между собой они общаются мало и «по мылу», кто-то может и спустя рукава работать... В итоге получается, что где-то грим не так наложили, там в сценарии опечатка, тут монтаж «без оглядки на мелочи», а актеры, затюканные сто тридцатым дублем, уже не могут состроить искреннее выражение рожи.

При этом, запустив в жадный зев DVD-привода диск с шикарными дополнительными материалами, наблюдаешь противоположную картину. Нас пытаются убедить, что сделано все как минимум на сотню по десятибалльной шкале. Декорации вылепили вручную, режиссер лично чуть ли ни каждый кадр проверил, спецэффекты самые дорогие и совершенные, звук отдельно для всех предметов записан, костюмы изобилуют мелкими бантиками и особой вышивкой на внутренней стороне спины. Посмотрев напоследок, как бедняги-актеры весь фильм импровизируют в «синей комнате», понимаешь, что многое из вышеперечисленного – правда. Верно и правило «вовремя себя не похвалишь – толпа затопчет». Огрехи замечают все, о них напишут на сайтах и в журналах в разделе «юмор», а вот о потрясающей вышивке в рукаве камзола знают только создатели.

Поглядывая на фильмы из мира игр, многие ошибки уже не замечаешь. То есть, замечаешь, конечно, но ни в какое противоречие с логикой они не вступают. Ну да, Арагорн держит меч сначала в одной руке, а затем в другой, поменяв его местами с факелом. Экранизация «Властелина Колец» – это же ролевая игра, по сути. Воин попросту экипировал меч в другую руку, обнаружив в своей статистике, что так он будет наносить больший урон, и произошла вся операция незаметно, ведь на экране экипировки игровой мир находится «в режиме паузы». Да, царапина у персонажа сначала была на одной щеке, а затем оказалась на другой. Ведь за кадром персонаж успел выпить целебный «поушен», а затем пострадать снова... С непобедимостью некоторых личностей все еще веселее. Попробуйте прикинуть, сколько раз в каком-нибудь боевике главный герой загружает автосейвы?

В свою очередь игры, также продукт «команд из сотен человек», стремятся к многообразию деталей, но обретают многие огрехи кинематографа, и это уже грустно. В Metal Gear Solid : The Twin Snakes очки Отакона бьются от дикого вопля ниндзя, и меня немало порадовало то, что во многих сценах на положенном месте видна трещина. Впрочем, в других сценах этой трещины не оказалось, из чего я заключил, что очки у Отакона были не единственные... Здорово,

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ПРО ФАНБОЕВ

Такое ощущение, что в России само слово Sony священно, а PS3 готовы купить уже сейчас – хоть без игр, просто из нежных чувств. Приведу цитату себя любимого с одного форума: «Отмороженный фанатизм еще никому не делал чести и, уж тем более, никогда не являлся признаком большого ума. Любовь к корпорации – это просто феномен, Sony для вас – царь-батюшка, идол, на которого вы молитесь. Для меня это дико. И не вполне ясно, с чего такая симпатия. Компания НИКОГДА не являлась игровой, не было ни одной собственной «воспитанной» студии-разработчика, ни одного СВОЕГО талантливого игрового дизайнера. Все, чего добилась Sony, так это на звон монет привлекла десятки независимых студий, какую-то часть из них просто присоединив. Ни традиций, ни ИГРОВЫХ заслуг – с чего эта безбашенная любовь?! Ответьте, фанаты!» Ваше мнение, господа.

Ulyaoth,
Ulyaoth@yandex.ru

ЗОНТ // Совершенно согласен с автором цитаты. Адресую его вопрос читателям «Страны» – приз-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

А правда, что игра на приставке сильно «сажает» телевизор?
Нет, это не правда. Игра на приставке не «сажает» телевизор. Это сказка, которой родители пугают своих чрезмерно увлекающихся видеоиграми детей. Покажите этот номер «СИ» каждому, кто до сих пор сомневается: игра на приставке портит телевизор не больше, чем телепередача «Спокойной ночи, малыши». А вот статичная «пауза» во время игры может повредить экрану.

В чем разница между форматами PAL и NTSC? В частоте кадров, что ли?
Не только. С точки зрения геймера наиболее существенная разница между форматами заключается в разрешении и частоте кадров. NTSC-сигнал идет в разрешении 640x480 с частотой 30 кадров в секунду, а PAL – в разрешении 720x576 с частотой 25 кадров в секунду. Поэтому европейские версии игр иногда выглядят замедленными и растянутыми.

Фильмы по MGS великолепны! А вы выложите их все сразу на одном DVD?
Нет, это не очень интересно. Мы продолжим выкладывать их по частям. А если, например, у нас и появится второй DVD, то мы лучше положим на него что-нибудь другое. Зачем повторяться-то? У нас в планах есть еще несколько фильмов на базе игр. Следите за анонсами!

Кажется, у нас зреет новая вечная тема. Обратите внимание на письмо геймера с ником Ulyaoth о всенародной любви к Sony. E3 прошла, Microsoft показала подборку хитов для Xbox 360, Nintendo порадовала волшебными разработками для Wii, а что же Sony? Где откровения и революции? Кажется, в пору кричать «а король-то голый!». Давайте разберемся. Любите Sony? Защитите ее репутацию. Не любите Sony? Это ваш шанс доказать свою правоту. Кто приведет больше аргументов – тот победит. Show Time!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

когда по щеке Мерил стекает капелька пота, а из глаз Вульф катятся слезы, но почему же Снейк во всех вставках упорно снимает глушитель с пистолета, когда мы прекрасно знаем, что в TTS однажды прикрученный глушитель снять нельзя? Он же ходит в этих кадрах в заранее экипированном бронежилете, не считая трех сцен, в которых он жилет отчего-то снимает... Почему нельзя было проследить за глушителем? Ведь исправили же это в MGS2... В оригинальном MGS после поединка с ниндзя и, как следствие, после погрома в офисе, в сцене с Отаконом все разбитые предметы сохранялись, а та же сцена в TTS – «постановочная» и от предварительной деструктивной деятельности игрока уже не зависит. Ну а персонажи Resident Evil 4 на PS2 вообще переодеваются перед каждым видеороликом... Детали такого рода разрушают атмосферу игры. Игрок погружается в мир, становится участником событий этого мира или их режиссером. А потом вдруг оказывается, что все вокруг – дешевая иллюзия. И ты сразу же возвращаешься в реальность. Пожелаем, чтобы все детали были объяснимыми, правильными и к месту.

P. S.: Помяну нехорошим словом один обзор. В очередной игре кошмарного сериала The Sims, в Open for Business, можно нанимать соседей в качестве работников. Да-да. А то в графе «минусы» сказано, что нельзя. Неправда. Можно подумать, тяжело найти в этих «Симсах» минусы. Там тьма-тьмущая минусов. И, прежде всего, ошибки. Симы ходят пить кофе. Постоянно. Они только этим и занимаются. О каком бизнесе речь? Лечится лишь массовым удалением кофеварок. И роботы. Роботы постоянно ломаются. Они не просто «когда-то там ломаются с 10% вероятностью». Они в 99% случаев ломаются. Только и делают, что ломаются. И удар милосердия – вышел официальный патч. С аппетитом сожрал трафик. Он не исправил ни-че-го. Я ненавижу «Симов»...

ЗОНТ // С вами солидарен Эйтиро Ода, автор манги One Piece. Он с маниакальной точностью следит за мальчишими деталями сюжета: например, за тем, в каком порядке герой должен доставать мечи из ножен. А чтобы он взял оружие не в ту руку – это немыслимо! После каждой драки на пиратском корабле героев появляются новые «заплатки», которые художник в подробностях вырисовывает уже сорок томов кряду. Вот это батарейка. Уважаю!

ВРЕН // Есть такое хорошее слово в русском малолитературном – «докапываться». Конечно, если неточность бросается в глаза и касается какой-то очень важной детали, это очень плохо. Но если из десяти миллионов геймеров баг заметят сто человек, это нестрашно. Правда, эти сто человек могут поднять такую бучу на форумах в Интернете, что об ошибке узнают тысячи, и даже десятки тысяч. Я лично если и изучаю все эти «списки неточностей», то исключительно любопытства ради.

МАРИНА ПЕТРАШКО // Давайте я вам за «Симов» отвечу. Соседей в качестве работников нанимать можно, да. Я имела в виду, что один созданный вами сим не может нанять другого созданного вами человечка в меню найма симов по телефону. Не дают. Я, конечно, запихнула это в «недостатки» и из-за этого пришлось говорить коротко. Виновата, сформулировала неправильно. Что касается остального, то кофе не ошибка, а, фактически элемент геймплея . Решение очень простое: «Если хочешь вести бизнес, не покупай симу кофеварку». Я вот не покупала, и у меня было все в порядке. Да и с роботами нет никаких тайн. Если пытаться заставить сима с низким навыком делать роботов, то они, наверное, будут ломаться часто. Я старалась соблюдать «специализацию» симов, поэтому у меня на 9 сварганенных гением роботов приходился один сломанный.

навайтесь, кто писал нам SMS про «дерьмо от Microsoft»? Объясните свою страсть.

КОЕ-ЧТО ПРО WI-FI

Добрый день, Игорь! В номере 181 «Страны Игр» комплект беспроводной связи D-Link DWL-2100AP и DWL-G520 получил награду «Выбор Редакции». Поэтому для проведения досуга в вечерние часы была приобретена точка доступа D-LINK DWL-2100AP. Если эту точку поставить возле окна, то компьютер, находящийся в доме напротив, с установленной в него платой DWL-G520, соединяется с ней и становится возможным поиграть с соседом. Расстояние между домами семьдесят метров. Нужно ли регистрировать данную точку доступа в соответствующих органах? Будет ли взиматься плата за использование точки доступа периодически или это разовая процедура?

Анатолий,
space@cff.ru

? Это нечестно! Я отправил вам сообщений 30! Почему вы не опубликовали ни одного?!

Во-первых, опубликовали, и не одно. Во-вторых, еще раз поясним критерии отбора сообщений в SMS-опрос. Туда попадают наиболее часто задаваемые (а значит, наиболее злободневные) и наиболее интересные послания. В-третьих, между отправкой SMS и ее публикацией всегда проходит некоторое время. Запаситесь терпением, пожалуйста.

? Куда делась рубрика про фильмы? Она еще появится?

Мы приняли решение временно (или навсегда) убрать рубрики Bookshelf и Widescreen. Мы продолжим писать о книгах, кино и их связи с играми, но уже в другом формате. Например, в предыдущем номере у нас был отличный материал о киноверсии Silent Hill. Окончательно новая рубрика сложится к сентябрю.

? Выйдет ли на PS2 Tekken 5: Dark Resurrection?

Скорее всего, нет. Конечно, нельзя исключать вероятность того, что его постигнет та же судьба, что и Grand Theft Auto: Liberty City Stories (игра была издана на PSP, а много позже выйдет на PS2), но сейчас в анонсах Namco написано черным по белому: «Tekken 5: Dark Resurrection – только на игровых автоматах и PlayStation Portable».

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



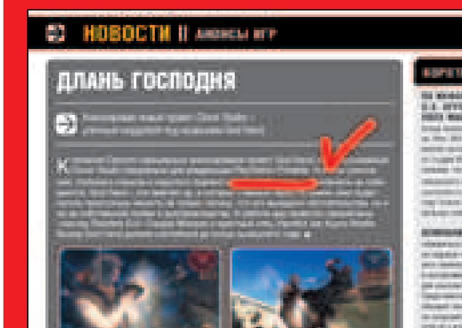
ЗОНТ // Бытовые беспроводные устройства стандартов 802.11b и 802.11g (а это ваша точка доступа и подавляющее большинство всех приборов с поддержкой Wi-Fi) не подлежат обязательной регистрации в государственных органах. Другими словами, их можно совершенно спокойно использовать, не опасаясь, что однажды в дверь постучится кто-то из «компетентных органов».

ДАЕШЬ БИТВУ!

Здравствуйте, дорогая редакция моего любимого и единственного журнала «Страна Игр»!
Пишу вам я, RaviOLLY, или Rudolf, или пузо. Чтобы стало понятнее, озвучу свою фамилию и имя, зафиксированные в паспорте: Ермолина Оля (г. Омск). Скажу честно, я слегка огорчена результатами новогодних конкурсов (второй их частью). Мой могучий мозг подсказывает, что для вас это уже не первое «жалобное» письмо. Но прежде чем рассказать о моем разочаровании, я хотела бы расцеловать всю редакцию за то, что вы осчастливили именно того человека, который, прожив на белом свете чуть больше 18 лет, безрезультатно пытался «рассказать» людям о своих скромных талантах и пристрастиях. Я никогда ничего не выигрывала, только в школе пару раз. Получилось так, что для маленькой Олечки этот печальный опыт превратился в то, что можно назвать «комплексом неудачника», от чего вы меня избавили. Ура, ура! Только не подумайте, что жизнь моя скудна и несчастна. Я трезво смотрю на себя, на свои способности, и если бы я не победила в портретном конкурсе в борьбе с достойными конкурентами, то вряд ли бы наложила на себя руки. Спешу уточнить: помимо меня лично, в работе принимал участие мой верный друг (на самом деле больше, чем друг...) и просто замечательный человек – Артем (Da-Ya-Sam). А теперь о грустном. Я подавлена неудачей в креативном конкурсе, где нужно было «слепить» ПК из чего угодно. Так вот, меня мучает один вопрос: почему? Ну почему? Объясните, пожалуйста, чем вам не понравился наш вкусный компьютер? Не оставляйте мое письмо без ответа, я этого не переживу. Мы считаем его ни много ни мало самым лучшим из всех представленных в журнале компьютеров-победителей. Поясню: мне лично понравился вариант из пластилина, он на самом деле самый оригинальный и самый сложный из трех, но все-таки не такой живой, как наш (конечно, это субъективное мнение). Компьютер из шоколада – круто (я знаю, что мастерить такие вещи из пищевых продуктов дело непростое, поэтому уважаю чужой труд), но, опять-таки, наше детище сложнее и масштабнее. Последний призер – «виртуоз хлеба». Достойно, но это я где-то видела. Не подумайте, что я внаглую предлагаю вам отдать главный приз мне и послать всех остальных со своими произведениями в дальний путь. Нет, на самом деле я подозревала фиаско, но надеялась, что любимая редакция оценит наш труд и подарит пару слов похвалы (ведь я и Артем очень старались). Создается впечатление, что вам не понравилось. Возможно, потому, что вы не любите сладкое? Словом, у меня в голове собралось немало мыслей, некоторые из них я гоню от себя (их упоминать не буду), о других поведаю. Во-первых, есть вероятность того, что каким-то «чудесным» образом наш компьютер

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 10(211), страница 10


НОВОСТИ || АНОНСЫ ИГР

ДЛАНЬ ГОСПОДНЯ

НА САМОМ ДЕЛЕ

«Максим Поздеев, обычно предельно аккуратный и внимательный к мелочам, вдруг громко хлопнул своими огромными ушами, будто летающий бомбардировщик – слоненок Дамбо», – так прокомментировал ситуацию великий русский писатель Артем Шорохов. Ни убавить, ни прибавить: хлопнул Максим, в самом деле. God Hand разрабатывается эксклюзивно для PlayStation 2, а не для PlayStation Portable.

КТО ВИНОВАТ

Максим Поздеев (сам признался!)



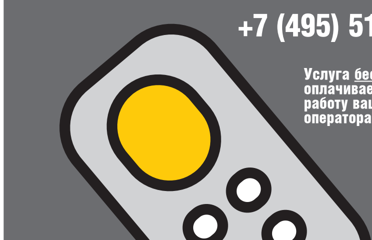
Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер провинившейся страницы и номер журнала.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Вы пишете, что на GBA игры сохраняются на картридж, но когда я выключаю приставку, то сейвы исчезают. Подскажите, что я не так делаю?

Все верно, в каждый картридж встроена малюсенькая батарейка, которая обеспечивает энергией устройство памяти. Если батарейка села – пиши пропало. Это известная проблема: пираты вставляют в картриджи некачественные источники питания, и из-за этого в играх начинают пропадать сохранения. Выход один – пользоваться легальной продукцией, где описанный вами эффект практически не встречается.

Ребята, огромное спасибо за PSP-софт! А откуда вы демки игр берете?

С сайтов издателей и разработчиков. Некоторые компании решили выпускать официальные демоверсии своих игр для PSP. Именно их мы и размещаем на диске.

Очень часто приходится слышать, что большинство игр для Xbox 360 – хуже некуда. А с чем это связано: с худым «железом» или с тем, что разработчики не используют всех возможностей консоли?

Xbox 360 – молодая приставка, и авторы игр еще не научились толком с ней работать. Вспомните, ведь на заре эпохи PS2 там тоже выходили далеко не идеальные игры. «Железо» отличное, да и разработчики берутся за ум – посмотрите хотя бы на чудесную графику в Gears of War от Epic Games.

А почему новая приставка от Microsoft называется именно Xbox 360?

Потому что она как PlayStation 3, только на целые 60 круче.

Существуют ли игры на основе аниме-сериала «Хеллсинг»?

Нет, не существуют.

Есть ли внешний HDD для slim-модели PS2?

БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ ОСТАЛИСЬ ПИСЬМА ОТ

Хатыпова Мурата, Михаила Бекасова, Евгения Чугаева, Глеба Елистратова, Артема Лобанцева, Марка Саамова, Артема Корсакова, а также сетян с никами Hitokiri (насчет перевода вы все-таки неправы), sharley, Silens, Avenger (мы любим всех ежей одинаково), AnvilRider, TapAc, True Pac и многих других. Пишите нам, мы вас читаем.

из кукурузных палочек не попал к вам (это самое ужасное) и, следовательно, мы не участвовали в конкурсе. На этот случай мы еще раз отсылаем фотографии для того, на сей раз, чтобы вы просто посмотрели, на что способны геймеры из Омска. Во-вторых, вы могли решить, что нечестно награждать нас ЕЩЕ ОДНИМ призом при том, что они оба дорогостоящие и просто крутые. Артем предлагает SMS-битву: поместите в журнал изображение нашего компьютера и компьютера победителя (который из пластилина), и пусть читатели сами решат, какой оригинальней и красивее. А победитель SMS-битвы получит подписку на «СИ» (какую, вам решать) или что-нибудь еще.

Ольга,
svints@mail.ru



ВРЕН // Здравствуй, пузо. Здравствуй, Rudolf. Ну и вы, Ольга, тоже здравствуйте. На самом деле, все очень просто – это письмо на конкурс потерялось. Если бы мы увидели ваш замечательный компьютер, он наверняка оказался бы в числе призеров. Но он предстал перед нашими глазами только сейчас... Такая вот грустная история. Я даже не знаю, кто виноват – почтовая служба, наши курьеры, ее забирающие, коварные уборщицы в офисе или редакторы-растеряхи. Но я думаю, что подписка на «СИ» на три месяца развеет вашу печаль!
Кстати, а компьютер в итоге вы съели? И как он на вкус?

ИСКУССТВО В ЖАНРЕ FREEWARE

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны игр». Я пишу вам не в первый раз, и мне совсем не хочется писать о пиратах или о том, какая из приставок круче. Вместо этого расскажу вам о том, как я познакомился с одной игрой, которая заставила меня вспомнить об неотъемлемых составляющих отличной игры. Как-то раз был в гостях у моего старого друга по имени Леха. Он мне и говорит: «Смотри, какая штука! Думаю, тебе это понравится». Леха, как и я, покупает игровой журнал, но не «Страну». Название говорить не буду, конкуренты все-таки. На диске к журналу он и нашел эту игру. Он запустил ее, и первое, что я увидел, был текст This is a FREE DOWNLOAD GAME. «Freeware? – подумал я – и что здесь мне может понравиться?» На начальном экране ничего интересного не было, только название на японском и два режима: 1 Player и (догадайтесь!) 2 Players. Когда он зашел в режим игры на двоих, я начал хохотать. Оказывается, это был двухмерный файтинг, но смеялся я не поэтому. Все дело в том, что вместо привычного Character Select там было написано Cosplayer Select. Дальше – больше. Почти все персонажи выглядели как обычные люди, но во время боя превращаются в героев разных аниме. Они делали невероятные суперудары, и для каждого удара был свой персонаж. Но это не все! Меня поразило, что вместо слова Round было написано Dress, и вместо «Файт!» (хоть убейте, не помню, как пишется по-английски) – «Show Time». Вот это то, что надо! Вы поняли, о какой игре идет речь? Это Super Cosplay War Ultra (далее SCWU). Сыграв в нее, я понял две вещи. Первое. Формула идеальной игры совсем не «сюжет + графика + геймплей». Я все время забывал об очень важной составляющей этой «формулы», об оригинальной задумке. Игра не привлечет геймеров, если в ней не будет ничего нового и интересного. Второе и, возможно, главное. Где-то я прочитал, что «сейчас только разработчики freeware-игр не боятся экспериментировать и создавать что-то новое». Раньше я не верил в это. Но это оказалось правдой, по крайней мере наполовину. Достаточно взглянуть на «убийц Diablo» и покажется, что игровой рынок уже не способен породить что-то новое. Иногда freeware-разработчикам приходят в голову

Нет, его не существует. Sony посчитала запуск жесткого диска неудачной идеей и свернула производство. Ну а в утонченной модели PS2 вообще не предусмотрена возможность подключения HDD.

Не готовят ли сейчас игру про Бонда, Джеймса Бонда для консолей нового поколения?

Нет, прямо сейчас не готовят. Или готовят, но в большом секрете. Игра про Бонда, конечно, рано или поздно появится, но, видимо, не в ближайшее время.

Какая игра вышла раньше, Disgaea: Hour of Darkness или La Pucelle: Tactics?

Смотря где. В Японии La Pucelle вышла в 2002-ом, а Disgaea в 2003-ем. В США и Европе, однако, игры были выпущены в обратном порядке: сначала Disgaea (2003 и 2004 гг. соответственно), потом La Pucelle (2004 и 2005 гг.)

Ребята, очень прошу, подскажите адресочки, где можно скачать клипы японской попсы. Я тупой, сам найти не смог. Заранее спасибо.

Рекламировать сетевых корсаров мы не будем, но нам, например, очень импонирует сайт http://www.jpopsuki.com («я люблю J-pop» в переводе с японского, а не то, что вы подумали). Главное, помните: если вам нравится тот или иной исполнитель, не стесняйтесь платить деньги за его записи. Рекомендуем обширный сетевой магазин дисков CDJapan (http://www.cdjapan.co.jp).

Где в Москве купить DVD с аниме Shaman King с дублированным русским переводом?

Нигде. Сериал показывают по телевидению, но на DVD в России он не выходил.

Планируется ли выход на PC новой GTA?

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru



ПРЯМАЯ ТЕЛЕФОННАЯ ЛИНИЯ

В пятницу, 30 июня с 12:00 до 17:00

вы можете лично поговорить с сотрудниками «Страны Игр», позвонив по номеру +7 (495) 514-7321. На проводе будут все ключевые люди редакции. Только, пожалуйста, обдумайте вопросы заранее. Мы вряд ли сможем с ходу рассказать, как пройти сложное место в вашей любимой игре, или сообщить, когда выйдет S.T.A.L.K.E.R. А вот поговорить об играх и приставках вообще, о жизни редакции и именитых разработчиках, выставках, Японии, аниме и других наших хобби – без проблем.

замечательные идеи, которые показывают, что, может быть, еще не все потеряно. Но и разработчики «больших» игр тоже могут сделать что-то оригинальное. Правда, это случается реже.

Чем мне понравилась эта игра? Сюжет там отсутствует или мне он непонятен из-за того, что игра японская. Оригинальность – да. В одном сериале файтингов сделали акцент на красоте девушек, в другом – на Story Mode, в котором надо было найти злой-презлой живой меч. А в SCWU – косплей. Персонажи-косплееры, и эта изюминка сделали игру увлекательной. Может, я просто раньше не играл в двухмерные файтинги (хотя много о них слышал). Может, потому что у меня только PC и по файтингам я соскучился. А может, чувства затмили мой разум, и я не могу справедливо оценить эту игру. Но я уже не могу выбрать, что мне нравится больше: Tekken или Super Conspay War Ultra. На этом месте стоит остановиться. А то фанаты «кулака» меня загрызут. Freeware может подарить нам много интересных идей, из которых на консолях или PC получились бы хиты, но никто не хочет рисковать деньгами. Это печально. Мне хочется задать вам один вопрос: были ли freeware-игры, которые, вас поразили и завлекли? Думаю, это письмо стоит заканчивать. Воспользуюсь советом моего одноклассника, который советовал мне закончить сочинение словами «Вот такие пряники!».

Verdgilion, whitetiger90@mail.ru

ЗОНТ // А можно вспомнить про западный рынок freeware, битком набитый однообразными логическими играми, и замечательные коммерческие Loco Roco, Katamari Damacy или Chibi Robo. Поэтому я бы сделал из всего вышесказанного несколько иной вывод: в каждой отрасли есть свои жемчужины, главное – уметь их отыскать. Я, например, в студенческие годы балдел от совершенно чумового бесплатного пляжного волейбола с персонажами аниме Azumanga Daioh. До сих пор бережно храню его на винчестере и поигрываю от случая к случаю.

cg // Xonix! Кто-нибудь, слышите, сделайте для PSP Xonix! Хотя нет... Сделайте лучше его для DS!

SMS БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон: +7 (495) 514-7321

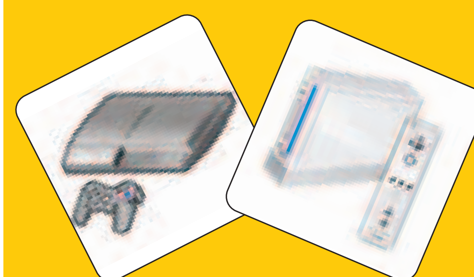
Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

Продолжим тему, начатую мной во вступительном слове. Действительно ли вы готовы заранее отдать свои сбережения за новую консоль от SONY или ваши сердца пленил интересный гаджет от Nintendo?

Судьба журнала зависит от вас.

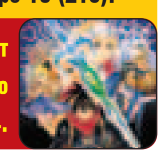
Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

PlayStation 3 или Nintendo Wii



Подведение итогов – в номере 15 (216).

Японский сериал Grandia побеждает ролевой эпик The Elder Scrolls со счетом в 30 голосов против 24.



Сейчас – нет. Известно только, что игра дебютирует на PS3 и Xbox 360 в конце этого года. Мы уверены, что игра все-таки выйдет на PC, вопрос в другом – когда? Если помните, GTA: San Andreas задержалась в пути на целые полгода.

Правда ли, что Call of Duty 3 не выйдет на PC? Ужас!

В официальном анонсе игры PC действительно не упоминается. Но тут ситуация та же, что с GTA4. Не выпустить эту игру на PC – значит потерять очень много денег на пустом месте. Крупные издатели на это не пойдут.

Когда Valve выпустит следующий Counter-Strike?

А нужно? Кроме неясных слухов и вируса, который прикидывался Counter-Strike 1.7, мы о продолжении самой популярной сетевой игры в мире до сих пор ничего не слышали.

Кажется, я что-то упускаю. Игры от PS one на PSP? Допустим. Но ведь двух шифтов-то не хватает! Как, например, в MGS без них играть?

Отличный вопрос! И вибрации в PSP нет. И второй аналоговой рукоятки. И что со всем этим будут делать инженеры Sony, совершенно непонятно.

Намечается ли на PSP что-нибудь в стиле Call of Duty или Medal of Honor?

Вышеупомянутая Call of Duty 3 выйдет на PSP в конце года.

Здрасьте. Что за дела? Покупаю уже второй номер с DVD, и оба диска зацарапанные. Оба зависают на видео, а деньги обратно не дают.

Присылайте на имя Надежды Левошиной в редакцию по адресу, указанному в выходных данных журнала, и мы вышлем вам замену.

Вы делаете спецрепортажи о популярных игровых сериях, так почему бы не сделать спец о компании-разработчике? Для начала «Нивал» вполне подойдет.

Согласны. Читайте в этом номере на стр. 92.

С декабря пытаюсь попасть в тестовую группу. Заполняю анкету на сайте каждый месяц. Ответа нет. Что бы это значило?

Попробуйте обратиться к Надежде Левошиной (levoshina@gameland.ru). Она вам поможет.

Раньше у вас был список релизов на целый год, а сейчас только на ближайший месяц. Почему вы так сделали?

Мы думали, как улучшить внешний вид рубрики и не пожертвовать при этом ее информативностью. Посовещались с руководством и решили, что вариант «на месяц» – самый удобный и наглядный. Благо, даты релиза часто переносятся, и все равно ориентироваться можно только на ближайшие релизы.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-780-88-29 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

1740р – за 6 месяцев

3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с ________ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с ________ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

в продаже с 5-го июля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

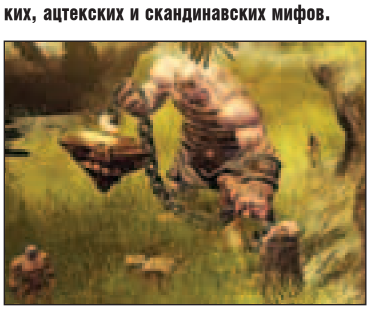
Bioshock



Крупнейшие западные игровые сайты единогласно объявляют Bioshock если не лучшей игрой E3, то самым интересным проектом для PC как минимум. Irrational Games, создавшая System Shock и Freedom Force, SWAT 4 и Tribes: Vengeance заинтриговала всех историей о заброшенном научном комплексе на дне океана, в котором зародилась и развилась необычайная экосистема.

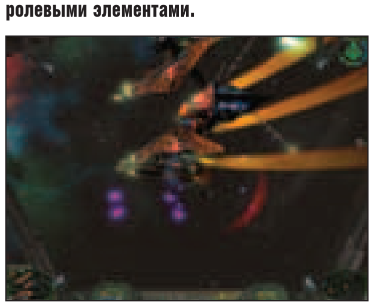
LOKI

Action/RPG по мотивам греческих, египетских, ацтекских и скандинавских мифов.



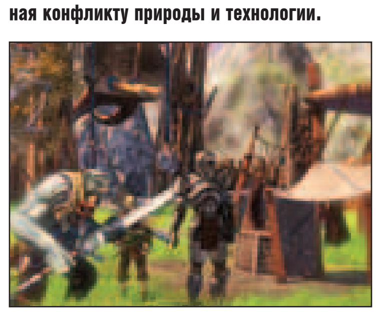
DARKSTAR ONE

Красивый космический симулятор с ролевыми элементами.



SILVERFALL

Ролевушка в мультяшном стиле, посвященная конфликту природы и технологии.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Продолжение культовой игры – лишь спустя два года.



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

RTS, в которой ифриты из арабских сказок сражаются с паровыми роботами эпохи Возрождения и инопланетянами. Минус сюжет, плюс необычный геймплей.



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Подробный материал об одной из лучших игр E3 2006. Мы посмотрели демо-версию на стенде Capcom, а затем выкачали ее из Сети на редакционный Xbox 360.



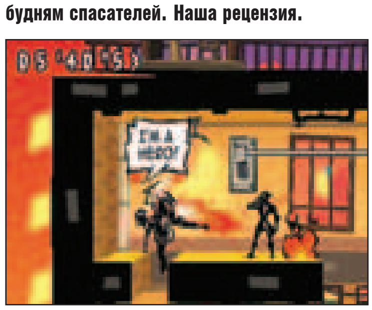
WORMS: OPEN WARFARE

Настоящие новые «Червяки», сразу для двух портативных платформ – DS и PSP.



EXIT

Уникальный пазл для PSP, посвященный будням спасателей. Наша рецензия.



CODED ARMS: ASSAULT

Интервью с разработчиками этого FPS для консоли PlayStation 3.



HOT PXL

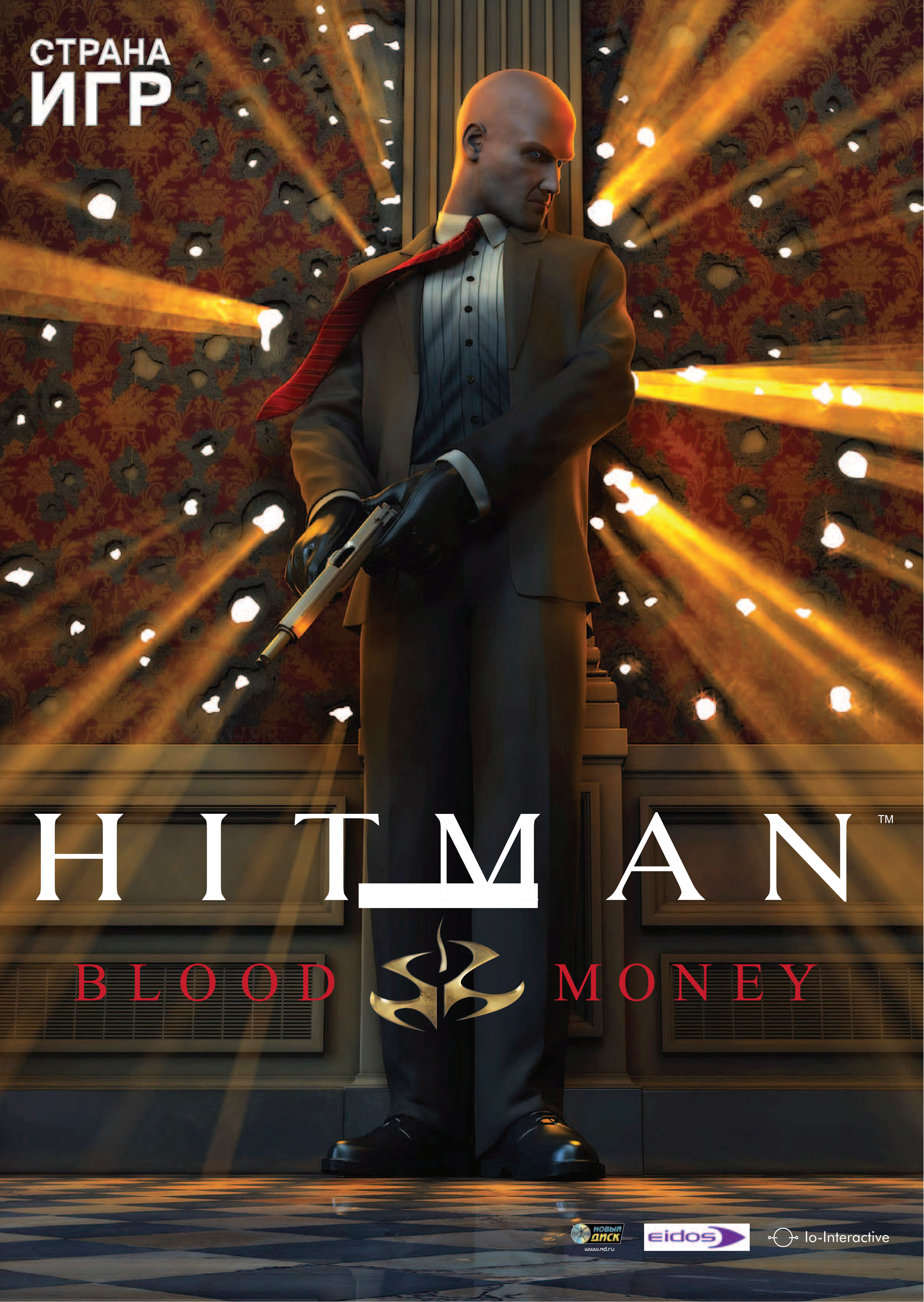
Для PSP готовится игра, напоминающая WarioWare. Плагиат или новое слово в жанре?




В УНИКАЛЬНОЙ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ ПРОГРАММЕ
РЕБЁНОК РОБОТ
ГОТОВЫ ЛИ ЗВЕЗДЫ СТАТЬ РОДИТЕЛЯМИ?
3 МЕСЯЦА ПРЕМЬЕР
С 14 ИЮНЯ КАЖДУЮ СРЕДУ
20:00
WWW.TNT-TV.RU
Хочешь стать героем программы? Звони: 8 (495) 7837300


NT
computer
Двигайся в ногу со временем!
Одноядерный процессор - это вчерашний день!
Уже сегодня возможности ОДНОГО ПК AdvaNT AGE на базе нового ДВУХядерного Процессора Intel® Pentium® D значительно шире! Новая ДВУХядерная обработка информации дает компьютеру дополнительную мощность там, где она нужна. Всего ОДИН компьютер позволяет Вашим детям играть в игры, в то время как Вы смотрите фотографии с ПК на экране TV, качаете музыку и наслаждаетесь жизнью и общением в ДВА раза больше.
WWW.NT.RU, ТЕЛ.: +(495) 970-1930
intel®
Pentium® D
inside™
Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.


СТРАНА
ИГР
NCSOFT
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
GUILD WARS
FACTIONS


СТРАНА ИГР
HITMAN™
BLOOD MONEY
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
eidos
Io-Interactive

СТРАНА ИГР II 12 | 213 II ИЮНЬ II 2006

Armed Assault II Yakuza II Bad Day LA II Caesar IV II FEAR: Extraction Point II Heroes of Might and Magic V II SOCOM 3 II SiN Episodes II Hitman: Blood Money II Paradise II Metroid Prime Hunters